特報!「GS美神」&「ユナ2」
平成5年6月2日第三種郵便物認可
1994年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第2号通巻16号
電撃PCエンジン
1994 2月号
特別定価 640YEN
豪華3大付録
エメラルドドラゴン オフィシャル・リファレンス
公式独占
制作スタッフの全面協力による公式ガイドブック
とじ込みスペシャル攻略
イースIV 歳末総決算
描き下ろし
イースIV オリジナル・ポスター
女神天国
モンスターメーカー
風の伝説ザナドゥ
ソル:モナージュ
ガイナックスが放つイラスト小説、ついに始動!
ゲッツェンディーナー
イラスト●赤井孝美 小説●菅浩江
エンジェルボイス▼横山智佐さん
どこよりも詳しい!よくわかる次世代機特集
ゲームマシン新世紀
DENGEKI おかげさまで1周年 信頼と勇気
創刊1周年記念 ありがとう企画
ハード&ソフトの大盤振る舞い!!
c 1993 TONG KING SHOW

Human
Hudson

PC-ENGINE·SUPER CD-ROM²

CAST◆BANJYŌ GINGA●HIROMI TSURU●YŪSAKU YARA●DAISUKE GŌRI●NAOKO WATANABE●JUNKO HAGIMORI
SHŪICHI IKEDA●YURI SHIRATORI●YUMI TŌMA●KAZUKI YAO●KUMIKO TAKIZAWA
TETSUSHŌ GENDA●TAKESHI AONO●HIROYA ISHIMARU●HIROTAKA SUZUOKI
HIROHIKO KAKEGAWA●CHIYOKO KAWASHIMA●HIROKO EMORI
CHIKAO ŌTSUKA●HIDEYUKI HORI●KŌJI TOTANI
MASASHI HIRONAKA

まだ、出会っていない君に。

今まで、いくつのゲームに出会っただろうか。
そしてどんな感動を知ったろうか。
冒険に馴れ過ぎてはいないか、感動に鈍感になってはいないか。
だけど、ゲームに飽きてしまうのはもう少し待っていて欲しい。
君はまだ、イースⅣに出会っていない。
この鮮やかなビジュアルを、壮絶なバトルを体験せずにはいられない。
RPGの伝説を確かめるのは、君自身だ。

イースⅣ～ザ・ドーン・オブ・イース～

[好評発売中]

希望小売価格 ¥7,800 税別

The Dawn of Ys

Once upon a time, life forms of a different species more advanced than humans, lived on this planet. They built their capital city somewhere in the world The unimaginably beautiful city was the crystalization of their very advanced culture.

今月号で電撃PCエンジンは、めでたく創刊1周年を迎えることができました。これも読者の皆さんのおかげしております。しかし、私たちはもっともっと多くの人たちにこの『電撃PCエンジン』を愛してほしいのでは、てんこ盛り特大号で皆さんにお目にかかろうと思います。絶対人気爆発の強力コミックスを2本載せちゃ載し、『エメラルドドラゴン』の新企画を立ち上げ、さらに加えて㊙特報や独占情報も盛り込んで、ぶあつく680円とちょっと高めかもしれないけど、これ1冊でPCエンジンのゲーム情報をすべてフォローできて、1冊で2本も遊べて、コミックスが読めて…えーい、おまけだ！ゲームの描き下ろしポスターも付けちゃえ！

電撃PCエンジンの3月号1月29日㊏発

超強力２大コミックス堂々登場！

①NEO・GEOアンソロジーコミックス
サムライスピリッツ外伝(仮称)

©SNK

あの『サムライスピリッツ』の人気キャラクターが、コミックスになって大活躍！PCエンジンへの移植希望第1位を独走する『サムスピ』待望のコミック化！

②短期集中連載コミックス
ジャスティーン(仮称)

2000年の未来から来た発明家ジン。彼の発明品万能強化スーツ「ジャスティーン」を偶然手に入れた現代の女子高生、せれなに悪の魔の手が忍び寄る!

だと編集部一同深く感謝
す。そこで、なんと次号
い、次世代機の情報を満
なって登場します。予価
その上読者参加ゲームを
どう？　まいった!?
すっごい期待!!!
次号は特大号です!
売を待て!!
読者参加ゲームをパワーアップ!
女神天国
©1993 TONG KING SHOW

2 月号 1994 FEBRUARY

COVER
イラスト
◇佐々木晃(TONG KING SHOW)
アートディレクション
◇グァバモリオカ
ロゴデザイン
◇高木和雄(AR+DA)

GAME DATA

ACT ……アクション
AVG ……アドベンチャー
SLG ……シミュレーション
PZG ……パズル
RPG ……ロールプレイング
SPG ……スポーツ
STG ……シューティング
DC ……デジタルコミック
A・RPG ……アクションロールプレイング
A・PZG ……アクションパズル
RACE ……レース
ETC ……その他
M ……マウス対応
MB ……メモリベース128・セーブくん対応
AC ……アーケードカード専用

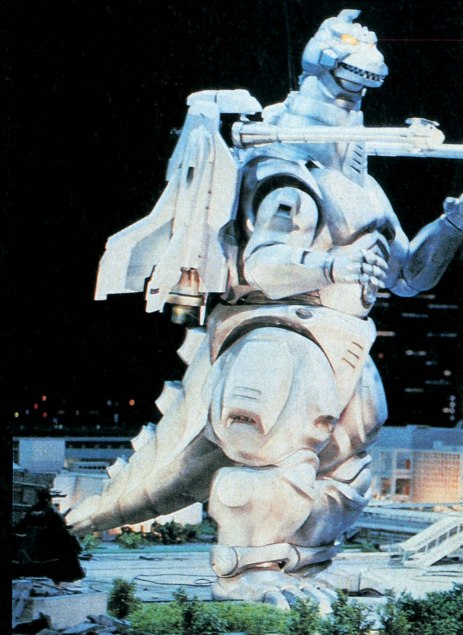
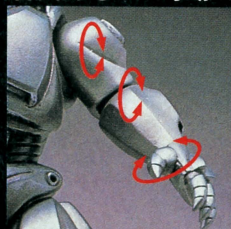
C O N

GAME INDEX（50音順）

T E N T S

パソコン版『プリンセスメーカー』シリーズなどで圧倒的人気の赤井孝美氏をイラストに、また小説部分に菅浩江氏を起用した注目企画。新しいゲームの世界に誘われそう。

＊掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です。

ゴジラVSメカゴジラ
全国東宝系にて公開決定
史上空前のバト
合体!
変形!
ガルーダが!!
変型・合体!
スーパーメカゴジラ
完全ディスプレイモデルで登場!
完全ディスプレイモデル
SUPER
MECHAGODZILLA
1/600scale「スーパーメカゴジラ」
「メカゴジラ」とサポートメカ「ガルーダ」の合体セット!!
NEW ¥3,500
The特撮Collection 16
プラモデル®
劇場公開・最新メカゴジラが完全ディスプレイモデルで登場。最新飛行メカ・ガルーダを背中に合体・装着できます。また、シリーズ初のスナップフィット方式採用、組み立てが簡単です。
●対G(ゴジラ)兵器ガルーダと合体可能
●プラ組み立て式。スケールモデル(1/600)
各関節もフル可動
手・腕の他にも、首・足・腰などあらゆる部分が自由自在。
BANDAI
株式会社バンダイ
ホビー事業部
東京都台東区駒形2-4-5 駒形CAビル7F 〒111-81
C 1993東宝・東宝映画
バンダイのプラモデル情報が聞えてくる!
バンダイ テレホン ホビーニュース
★0552(33)9933
★0277(44)9933
★0294(72)4455

ルが今始まる!

歩く!吠える!超リアルアクションゴジラ登場!!

世代を超えた永遠のヒーロー"ゴジラ"がよりリアルに登場!新素材のビニールクロライドを表皮に使用し、忠実に彩色された外観は、最新ゴジラのリアルなディテールを、そのまま再現!内部には新設計動力メカが内蔵され、頭・腕・足を同時に動かしながら前進し、叫び声をあげます。

生物感あふれる、ディテール&タッチ!

劇場用の迫力そのまま、
生物感あふれるディテール&タッチ。

電動アクションホビー

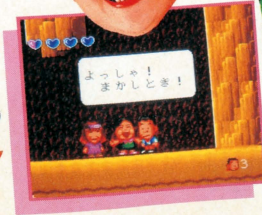
REAL ACTION
GODZILLA
リアルアクション・ゴジラ

NEW ¥3,500

- FA-130モーター組み込み済み。
- 音声合成サウンド回路内蔵で咆哮する。
- 特殊素材の表皮は、目・口・牙・爪・背ビレが塗装済み。
- 頭頂高・約200mm、体長・520mm

※単3電池2本、単5電池2本(別売)使用。
※危険防止のため、ニッカドバッテリーは用しないで下さい。

※商品は、写真と多少異なる場合があります。
※価格は、メーカー希望小売価格です。尚、この価格には消費税は含まれません。

Human Hudson
SUPER CD·ROM² SYSTEM
爆笑
吉本新喜劇
今日はこれぐらいにしといたる!
笑わしたろか。
マラソンより過酷(?)なギャグ
マイキャラはアヘアヘ・アメマーなカンペイちゃん。
うあおん!
島田珠代
今田耕司
かい～の
間寛平
ジョージ
ラッキー
島木譲二
アイテムを取って、爆笑キャラに大変身だ!
本人自らの吹き替えで、冴えわたるオモシロサ!
あーりませんか
チャーリー浜
今いくよ・くるよ
池乃めだか
ビリケン
ブタマン
デパート
ILLUSTRATION:NANKIN

アドベンチャー。

なんでもありありの全6面を、カンペイちゃんが走る!

吉本の看板スターによる、壮絶なギャグバトル。

ボスとの対決はギャグてんこもりのミニゲーム。

ジミー大西

ん〜〜・エクスタシー

良

じゃんけんポイ!!

〈テレホンPCランド〉興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／ 06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900

'94年1月3日(月)、笑撃の新発売! 価格¥6,800(税別)

本　　　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

NEC

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコムがおくる、まさに極上のCD-ROM A・RPG。

The wind of fate has blown,
that same wind from a thousand years ago,
and it has raised the veil of mystery.

Falcom®

The Legend of Xanadu
風の伝説ザナドゥ
ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

*RPG本来の面白さを追求したら、新しい快感が生まれた。
エンディングを迎えたときの感動は、
もうひとつの人生を体験したような深い衝撃。
今まで誰も知らなかったエンターテイメントが、ここにある。*

『僕らがずっと憧れていた天才、木屋さんが渾身の力をこめた作品。さすがに、出来が違う』(ゲームデザイナー：広井王子氏)
『キャラクターを動かすだけで、生理的に気持ちいい。それだけで、のめり込んじゃった』(マルチクリエイター：渡辺浩弐氏)
『開発には膨大な時間と手間をかけました。RPGの最先端を体験してもらえる自信作です』(加藤正幸：日本ファルコム社長)
『経験値稼ぎなどの不自然な行為を一切排除しました。これぞ真の意味でのRPGです』(木屋善夫：日本ファルコム開発部長)

日本ファルコム初のPCエンジンオリジナルA・RPG『ザナドゥ』は、リアリティ溢れる大冒険の旅を実現するために、CD-ROMの大容量をフルに活用。その感動は、壮大なストーリーとキャラクターの魅力、そして独創的な開発思想から生まれた数々のシステムに支えられている。◉トップビューからサイドビューへのダイナミックなゲーム展開◉パーティメンバーがそれぞれの判断で行動する新システム◉アクションシーンが不得意な人でも楽しめるように開発した新バトルシステム◉アイテムの売買は史上初の交渉システム◉主人公が霊体となって移動し続けるゲームオーバーなしの新冒険システム◉限界までの徹底したデータ管理が実現したスムーズで快適な操作性

2月18日

希望小売価格7,800円(税別)
1994年2月18日発売決定!!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

【いまPCエンジンDUO-Rを買うと、もれなく『エメドラ』&『ザナドゥ』オリジナルテレカをプレゼント!】 HE system

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト『風の伝説ザナドゥ』に関するお問い合わせは：NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

「超兄貴」から1年……。10^{24}のレベルUPを遂げ、葉山宏治(兄貴)初のオリジナル・アルバム。

超葉山〜兄貴番外地

葉山宏治

NACL 1140 ¥3,000(税込)

平成6年1月1日めでたく発売

'94 2/25(金) 東京・渋谷ON AIR
OPEN 18:00 START 19:00
¥3,800(税込)
問ステージフライト 03-5489-2222

'94 3/4(金) 大阪・灘波ウォホール
OPEN 18:00 START 19:00
¥3,800(税込)
問サウンドクリエーター 06-357-9900

〈兄貴のブラザーキャンペーン実施〉
抽選で500組1,000名様に
ペア・バンダナが当たるお年玉企画!
詳しくはCD封入の応募要項をご覧ください。
(締切:平成6年1月31日)

発売元/NEC NECアベニュー株式会社
販売元/日本コロムビア株式会社

THE FIRST ANNIVERSARY of DENGEKI

おかげさまで電撃PCエンジンも創刊1周年。そこで今月は、感謝の気持ちを込めてソフトやハードをドーンと大プレゼントするぞ。これからも電撃をよろしくネ。

創刊1周年記念 PRES

①PCエンジンDUO-R
提供／NEC HE
10名

②アベニューパッド6
提供／NECアベニュー
10名

さらにさらにソフト各5本合計

提供／メディアリング
⑥ゼロヨンチャンプⅡ

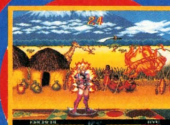
提供／ハドソン
⑦コットン

提供／メサイヤ
⑨ラングリッサー 光輝の末裔

提供／コナミ
⑫悪魔城ドラキュラX

提供／NECアベニュー
⑯卒業 グラデュエーション

提供／ハドソン
⑧天外魔境 風雲カブキ伝

提供／ハドソン
⑩ボンバーマン'94

提供／コナミ
⑬マーシャルチャンピオン

提供／ハドソン
⑪イースⅣ The Dawn of Ys

提供／アトラス
⑭雀偵物語3 セイバーエンジェル

提供／アトラス
⑮真・女神転生

提供／NECアベニュー
⑰スーパーダライアスⅡ

大読者プレゼント

DENGEKI おかげさまで1周年 ★信頼と勇気★

③メモリベース128
提供／NEC HE
10名

④「フォーチュンクエスト」ボードゲーム
提供／メディアワークス
10名

⑤「戦国秋葉原」カードゲーム
提供／メディアワークス
10名

100本あげる♥

提供／工画堂スタジオ
⑱機装ルーガ

提供／RIOT
㉑天使の詩Ⅱ

提供／NEC HE
㉔ムーンライトレディ

提供／ナグザット
⑲スーパーリアル麻雀PⅣ

提供／リバーヒルソフト
㉒機動警察パトレイバー グリフォン篇

提供／ライトスタッフ
⑳フラッシュハイダース

提供／アートディンク
㉓A列車で行こうⅢ

提供／NEC HE
㉕ストリートファイターⅡ'

W-CHANCE ダブルチャンス

おしくも抽選にもれた人の中からさらに抽選で200名に

電撃PCエンジン特製
ダイスセット

キミ専用のダイスでボードゲーム『D&D®』を楽しもう!

応☆募☆方☆法

さてさて、欲しいプレゼントが決まったら、今月号のP98に付いているハガキに切手をはり、キミの欲しいプレゼント番号(①～㉕)とアンケートの答えを記入して、電撃PCエンジン編集部に送ってください。しめ切りは'94年1月23日（当日消印有効）です。当選者の発表は'94年2月発売の4月号にて掲載します。

特報
NEW FLASH

メーカーに電話インタビュー！

『GS美神(ゴースト・スイーパー)』は「少年サンデー」（小学館）で連載中の人気コミック。TVアニメも毎週日曜日の朝8時からテレビ朝日系で放映されていて、ダントツの視聴率を得てるんだ。そんな作品がPC化されるんだから、内容が気になるよね。そこで、ピ・ポ・パ（←TELしてる）！

電撃 「もしもし、電撃PCエンジン編集部ですが、PC版『GS美神』のジャンルやゲームシステム、ストーリーなどについて教えていただきたいのですが…」

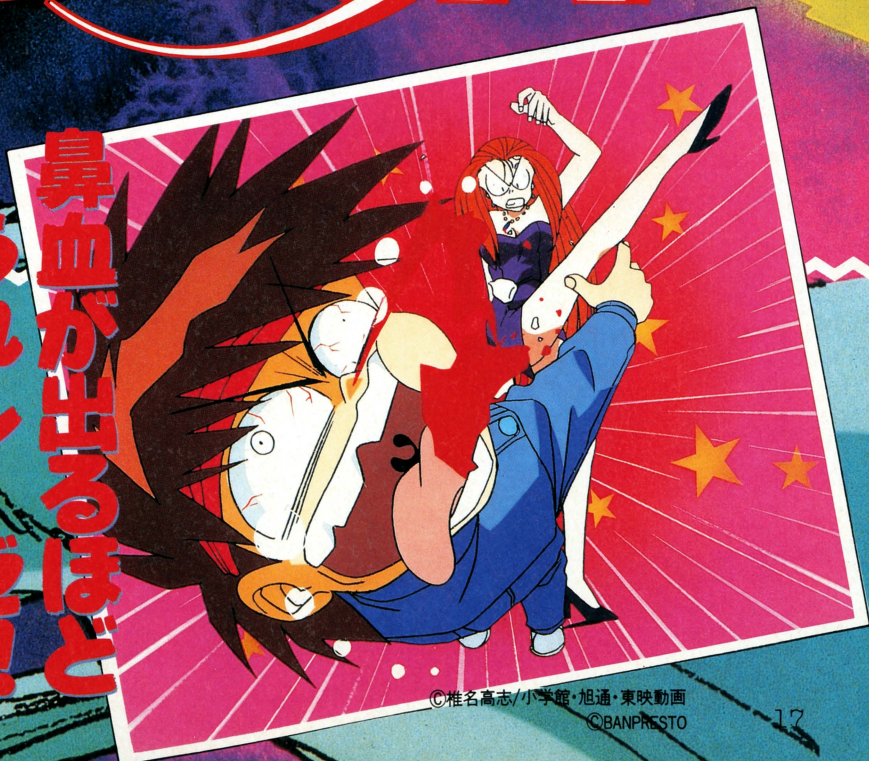
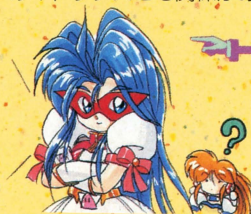
バンプレスト門原氏 「まず、ジャンルは〝カードバトルAVG〟というタイプです。デジタルコミック式のAVGを進めて行き、戦闘が発生するとカードバトルで戦います。シナリオは3本も入っているので、かなり楽しめる内容になりますよ。もちろん声優さんは、TVアニメと同じメンバーなので高いクオリティの作品ができそうです」

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 今回のネタはこれだけです

ゴーストスイーパー GS美神

バンプレスト/発売日未定/価格未定	AVG	SCD専用

鼻血が出るほどうれし〜ゼ!!

コミック、TVアニメで今や人気絶好調の『GS美神』が、ついにPC化決定!!　主人公は妖怪、悪霊、悪魔たちを退治する職業ゴーストスイーパーについたボディコン霊能力者、美神令子。そして、令子の色気に目がくらみ激安ギャラ時給255円でバイトする横島忠夫と、令子に成仏させてもらおうと日給30円で働くかわいい幽霊おキヌちゃんの3人組が、コミカルなアクションとギャグを満載したストーリーを展開していくんだ。

超
人気の『銀嬢伝』に待望の続編登場!!
▶▶▶▶▶▶▶▶ 特報 NEW FLASH
銀河お嬢様伝説
ハドソン
発売日未定
価格未定
DC SCD専用
明貴美加さんのデザインによるかわいいキャラで、根強いファンを持つデジコミの傑作『銀河お嬢様伝説ユナ』に、お待ちかねの続編が堂々の登場！ 時は前作での闇の女王との戦いから3カ月がすぎた2299年9月、私立白丘台女子高校の文化祭を間近にひかえ、準備に忙しいユナの前に新たな敵が出現!? …というワケで、光の救世主ユナが
『ユナ2』の気になる3大ヒ・ミ・ツ
新しい相棒が登場！
今回ユナとコンビを組むのが、謎の新キャラ・ユーリィちゃん。前作の光のマトリクスとも関係があるのか？
前作のキャラは？
ユナのライバルだった暗黒お嬢様たちも再登場。最初のデモでは、リューディアと謎の敵による艦隊戦が見られるとの情報もあり。
バトルもおニューだ！
いじわる攻撃やお嬢様ポイントなど『ユナ』ならではの要素が楽しかった戦闘が、こんどはカードバトルになるぞ！ はたしてどんな特殊攻撃がとびだすのかな？
ユナの攻撃
たあーっ！
'94年・夏

ユナ2

新しいパートナー、ユーリィ＝キューブとともに大活躍するぞ！　スタッフも前作に続いて、大物ゲストが参加の予定。はたして新たな敵とは何者なのか？　ユーリィの秘められた能力とは？　ユナはまたしても天然ボケをかましまくるのか？　謎がいっぱい、期待もいっぱいの『ユナ2』を、最新情報でレポートしちゃうぞ!!

ふたりの PROFILE

神楽坂優奈

身長158cm B78 W56 H82
2283年4月17日生まれ（16歳）
出身地：横浜 おひつじ座 B型

いわずと知れた我らがアイドルにして、全銀河の平和を守る光の救世主。銀河お嬢様コンテストの優勝者なのだ。のんびり屋でおっとりしていて、そのうえちょっと抜けてる性格はあいかわらずみたいだけど、だれにも負けない明るさでガンバルぞ!!

ユーリィ＝キューブ

身長157cm B82 W58 H85
生年月日不明　出身地：月
星座不明　血液型不明

炊きたてゴハンとユナが大好きということ以外は、すべてが謎につつまれている。生年月日も不明なんだけど、極秘の情報によれば、この姿になったのは2299年9月15日となっているから、タダモノじゃないのは確か!? なにはともあれ、その活躍に期待だ！

ユナにまた会える!!

　※画面写真は前作のものです

特集 ゲームマシン新世紀

見えてきた32bitゲーム機の全貌

次世代機と呼ばれるスーパーゲームマシンの動きが加速している。現在わかっている各機種のパフォーマンス分析と激しい競争になるだろう今後の展開を大胆予想する。

'94年は新世代機の発売ラッシュだ!

3DOは一足先に春発売を予定

次世代機の展開では他より一歩先に進んでいる3DOだが、すでにこの10月にはアメリカ国内で販売を開始した。この結果は他の次世代機の展開を占う上でも注目される。正念場はクリスマス商戦だが、発売後2ケ月間の状況から占うと、本体の価格（約$700）の高さとソフト（特に目玉となるもの）の本数の少なさが理由でかなり苦戦しそうだ。マルチメディア・マシンだから現行のゲーム機とも次世代のゲーム機とも違うといってみても、現段階では名前だけのマルチメディアのために売れるハードは限られた数だろう。

日本国内では、'94年春の発売を予定しているが、アメリカ版との仕様の違い、販売価格などに関しての詳しい発表が'94年初頭にある模様。アメリカと比べて日本では、ネットワークの整備が遅れているため、マルチメディア機としての展開が戦略的に難しく、またすぐ後にはかなり安価な他の次世代機が発売される事情もあり、標準機能の削減などで大幅なコストダウンをしないと苦戦は必至だ。

▲とにかくハードの価格を下げないと爆発的なヒットは難しそうな3DO。日本ではいくらになるのかな?

SONY、SEGA、NEC HEの新ハードは'94年秋～年末に激突の様相!!

SEGAが日立と組む次世代機サターンが新聞に出たあたりから、SONY、NECと立て続けに次世代機宣言（?）が続出。やや異常な程の次世代機発表ラッシュになったわけだが、いずれも32ビットRISC CPUを搭載したCDロム機でしかも発売時期も、'94年の秋から年末と共通点も多い3機種だ。またいずれもマルチメディア的な色付けを嫌って、完全なゲーム機と言い切っているところも同じ。価格的にも5万円以下を目標というのもほぼ一致している。

機能的には、NEC HEのFXが3次元画像処理の機能をそれほど強力に持たないのに対し、サターン、PS-Xの2つはポリゴンやテクスチャーマッピングの機能を従来のゲーム機とは比較にならないレベルで搭載する模様。とくにPS-Xの機能は前評判ではピカイチで、プログラマーたちが今もっともゲームを作ってみたいマシンになっている。

サターンもかなりの高性能になる。4倍速のCDドライブ（検討中）は次世代機中で唯一。だが何よりもソフトメーカー主導のマシンであることがポイントだ。ハードで損してもソフトで儲けるという構造が大成功へつながるのは、すでに証明されている、これが第1点。そして家庭用機が業務用（アーケード）機に近い性能を持つため、両者のソフトの連動した展開（開発・移植）が可能になる。なにより、ハードの発売と同時にアーケードの人気タイトル（従来の家庭用機では完全移植が不可能なもの）が揃えられるので、スタートダッシュはこのマシンが一番だろう。

FXに関しては、標準機能では長くはもたない感じがするので機能拡張に走ると、第2のコア構想の恐れもある。

かつてないほどの熾烈な争いになるのは今から見えるようだが、成功のカギがソフトにあることは、いずれのメーカーにもわかっているはず。ただし、どれだけ具体的で効果的な手を打てるかがすべてだ。

他にもあなどれない実力機が続々と…

任天堂の64ビット機はまだ先のことなので様子を見るとしても、ほかにも外国勢を中心にいろいろな動きがある。

まず64ビット機で$200（CDドライブは別売り）というATARIのジャガー。CDドライブは別売りなのだが、本体の価格を安くして普及を図るという方針らしい。コモドールのアミガCD32というのも次世代機のひとつに位置付けられる。CD-IもどきのCDTVが大コケしただけに、これで巻き返そうということらしい。

他に次世代機ではないが、格闘タイトルのヒットで急速に台数を伸ばしているNEO・GEOのCDロムシステムが発売されるという情報が入ってきている。本当ならばビッグニュースだぞ。

★ 次世代機理解のためのキーワード解説①

●CD-ROM

次世代ゲーム機は例外なくCD-ROMを搭載し、ソフトはCD-ROMで供給されるようだ。これは色数やメモリの増大に伴って、ROMカセットでの供給では原価が上がり過ぎてしまうからだと思われる。これにより、今までのゲームでは容量の都合で削除されたマップやキャラなども問題なく入るようになり、消化不良のゲームが減るだろう。また、倍速や4倍速のCD-ROMを採用することにより現在のROM²でもしばしばいわれてきた読み込み時間の長さが短縮されるはずだ。

●CPU

コンピュータの心臓部。車でいうエンジンに相当する。画面表示などは専用回路の性能に左右されるが、シミュレーションゲームや対戦型パズルゲームのコンピュータの思考能力などはCPUパワー（とプログラマーの腕）で決まるので、CPUが高性能ならより高度なゲームを作ることができる。また、多少の周辺チップの性能の低さはCPUパワーで力まかせに解決するという使い方もゲーム機ではよくあることだ。なお、CPUという

ゲームマシン新世紀

SONYのPS-Xは、前評判

[誰もがたまげたスペック表を解読する]

今までの家庭用ゲーム機のスペック表にはスプライト枚数や色数、解像度、サウンドチャンネル数などが主として載っていたのだけど、PS-Xのスペック表は一味違う。まず、CPUの種類と性能が最初に来て、次にカスタムチップの性能が並ぶ。ゲームを作る上で制約にならないと確信できるだけの色数などが準備されているのは当たり前で、これからのゲーム機はCPUの能力や特殊処理能力で差が出るというわけだ。

まず、CPUの能力について説明しよう。32ビットというのは同時に処理できるデータが32ビットという事を意味している。実を言うとこのビット数は結構いいかげんで、「メーカーが32ビットと言うから32ビットCPUなんだ」的な部分があり、同じ32ビットでも物によって雲泥の能力差がある。でも、心配するなかれ。PS-Xに使用されているR3000Aは正真正銘、高性能な部類の32ビットCPUだ。動作クロックは、命令を実行するのに直接影響する時間の単位で、同じCPUなら(CD-ROMのアクセスなどで待たされている時間を除けば)クロックに比例した速度が出ると思ってもらって結構だ。

RISCとはCPUのタイプで、RISCとCISCの2種類のうちのRISCの方という意味だ。パソコンなどに使われているのはCISCチップ、最近の高速なワークステーションなどに使われているのがRISCチップで、RISCの方が原始的な構造の分プログラムを組みにくいが速度が速い。プログラマの方々には悪いけど、ゲームで遊ぶ方としては速度の速いRISCの方が良いよね(実際には、RISCのプログラムはC言語などで書かれるので、こちらの方が楽かも)。このR3000A(33MHz)は高性能な32ビットRISCチップで現在のトップレベル(パソコンでもバスクロック33MHzは最高クラス。66MHzなどはCPU内部のみの倍クロック化で、実際には33MHzの1.5倍程度の速度)のクロックなのだから、他の家庭用とはもちろん、パソコンなどと比べてもCPU速度で勝っている。このCPU速度の目安はMIPSで、30MIPSは毎秒3千万の命令をこなす事を意味している。

カスタムチップには圧縮画像の展開用「データ伸長エンジン」、高速に行列計算する「ジオメトリエンジン」、高速画面処理をする「グラフィックプロセッサ」などが目新しい。データ伸長エンジンを使うと毎秒60枚の画面展開ができる。TVが毎秒30枚、アニメなどは毎秒8～15枚程度なので、LDゲームのような真似もできそうだ。ジオメトリエンジンは3D処理などに役立つ。というのも、3次元データの移動や投影は行列計算で行うからだ。これで、3Dシューティングなどは CPUの負担がほとんど無く作れることになる。グラフィックプロセッサは影付けのグラデーションやテクスチャーマッピング、グーロー・シェーディングをやってくれる。これで『リッジレーサー』のような画面が家庭用でもできる訳だ。ちなみに、色数は256の3乗色で、専用機のフルカラーと同じだ。つまり、映画「ジュラシックパーク」の恐竜を表現しているのと同じ色数ということだ。当然、ゲームを作る上で不足があるはずがない。

PS-X基本スペック

CPU(R3000A)
動作クロック33MHz
32ビット
30MIPS
命令キャッシュ4K
データキャッシュ1K
バスバンド幅132MB/秒

データ伸長エンジン
演算性能80MIPS
CPUに直結
JPEG(60枚/秒)
MPEGのサブセット　H.261

ジオメトリエンジン
行列演算性能66MIPS
頂点演算機能(独立頂点3角形)
150万ポリゴン/秒

グラフィックプロセッサ
最大1677万色
解像度256×224～640×480

ポリゴン描画
ハードレンダリング最大36万ポリゴン/秒
テクスチャーマッピング
フラット/グーロー

スプライト/BG
フレームバッファ方式
自由サイズ
ライン制限無し
定義数制限無し
CLUT制限無し
回転拡大縮小変形半透明フェード、プライオリティ、フォッグ効果機能
縦横ラインスクロール
8×8を最大4000個表示

サウンドプロセッサ
ADPCM24チャンネル
サンプリング44.1K(CDと同等)
多彩なデジタルエフェクト：ピッチ変換、エンベロープ、ルーピング、デジタルリバーブ

その他
メインRAM8Mビット
VRAM8Mビット
サウンドRAM4Mビット
CD-ROMバッファ256Kビット
OS-ROM4Mビット
CD-ROMは2倍速対応
バックアップデータはICカードで対応
メディアはCD-ROMのみの方針

★次世代機理解のためのキーワード解説②

用語はメーカーによってはMPUなど別の言葉に置き換えられている。それと、パソコン本体もCPUとと呼ぶことがあるので注意。

●RISC
CPUの方式の1つ。内部で前の命令がどの段階の処理をされているかを意識しながらプログラムを組まなくてはならないのでマシン語のプログラムを組むのは至難の業だが、速度はCISC方式のCPUに比べて格段に速い。ソフトウェア技術が進歩した現在ではCなどの高(中?)級言語でプログラムを書いてもマシン語に迫る速度が出るようになったので、ようやくRISCチップの使用範囲が広がってきた。

●32ビット
CPUが1度に扱えるデータのサイズ。当然大きい方が高性能なのだが、必ずしも32ビットが16ビットの2倍の性能だったり、64ビットが32ビットの2倍の性能だったりするわけではない。数倍の性能のこともあれば劣ることもある。また、どの処理に対して32ビットなのかがまちまちで、メーカーによっては「他は32ビットだけど一部の処

ではブッチギリNO.1の高性能

[はたしてどんなゲームマシンなのか？]

本誌はPS-Xのハード・ソフトの戦略を知るために、プロジェクトの中心人物のひとりである、SCE（ソニー・コンピューターエンターテインメント）の徳中副社長を直撃取材した。

——ＰＳ－Ｘが生まれてきた背景について教えていただけますか。またＳＦＣのＣＤロムアダプタでの計画とＰＳ－Ｘの関係は。

TVの「電波少年」などで使われているプロ用の映像機器では画像をリアルタイムで好きなように加工できるのですが、その機械はソニーの製品で、その機能は**PS-Xにすべて含まれています**し、その機器の開発者がPS-Xの開発に今携わっています。現場の技術者の夢としてそういうCGの高度な技術をコンシューマーの領域に持っていきたいというのが基本的にありました。

もうひとつは、このようなものすごく高度なテクノロジーをわかりやすい形で多くのユーザーに提供するという会社の姿勢で、**ゲームという形**で、この2つが一致したのです。

▲ＰＳ－Ｘの画面をイメージしたサンプル画像。恐竜の顔を構成しているのはテクスチャーマッピングしたポリゴンだから、すごく簡単に好きなように動かせる。

任天堂との関係ですが、CDロムアダプタやプレイステーションとPS-Xは**直接の関係はありません。**もしあれが発売されていたとしてもPS-Xは今と同じように進んでいたと思います。今後も発売されないようですけどね（笑）。

——ハードの価格については、どうお考えですか？

ハードに関しては、できるだけ値段をおさえて、普及を図る方針です。ゲーム機として**上限は5万円**ということで、具体的には商品発表までに検討していきます。

——ソフトの方は、いかがですか。

CD-ROMというのが、製造原価としては非常に安いということから、**いままでのゲームソフトに比べて、相当に安い価格**で出せるのではないかと考えています。

——サードパーティのソフトの開発への協力体制はどうなりますか。

開発用機材を安価で提供するだけでなく、従来は個々のソフトハウスで開発していたツールのかなりの部分をこちらで提供していくつもりです。それも最初だけでなく、継続的にやっていくことが重要だと考えています。

——ナムコ、コナミの２社以外にソフトを出していくメーカーは決まっていますか。

すでに基本的な覚え書きを結んだところは数社ありますが、この**年末から来年の頭にかけていくつか発表できる**のではないかと考えています。

——ありがとうございました。

（このインタビューの詳しい記事は1月8日発売の電撃王2月号で特集しています。）

COLUMN

このマシンでどんなソフトができますか？

PS-Xのソフトの発売をいち早く発表したサードパーティ

ナムコ広報さん

ナムコが得意とするリアルタイム3DCGゲームが中心になると思います。とはいえ、すぐオリジナルゲームとはいかないので、業務用からの移植が第１弾としては有力かな。『リッジレーサー』、『サイバースレッド』、『スターブレード』などなどが可能性としてはあると思います。

——コメントが短めなので補足すると、この他に3Dもののタイトルとしては、『ギャラクシアン³』、『エアーコンバット』、『スティールガンナー（2）』、『ドライバーズアイ』、『ソルバルウ（ゼビウスの3D版）』、『スズカ8アワーズ』などがある。このあたりの作品からも移植、または続編などが出てくるかもしれない。とにかく長い期間にわたって3Dゲームにこだわってきたナムコには、他のメーカーが短期間では追いつけないほどのノウハウの蓄積があるので、かなり期待していいだろう。

余談だが、編集部からは、「未来忍者」や「カプキマン」の実写映像を使ったゲームを期待する声もあった。

◀『リッジレーサー』などポリゴンに関する技術はすごい。

★次世代機理解のためのキーワード解説③

理が64ビットなので64ビットマシンだ」ということころもある。この理屈で言えば、ＰＣエンジンは画像処理は16ビットなのでＳＦＣやＭＤと同じく16ビットマシンということになる。更に、速度についてはクロックや１つの命令でできる処理による差もあり、ビット数だけでは判断できない。もちろん、64ビット機だから動画処理が可能だとか高音質だとかいうのは無意味だ。これらはそれぞれのチップや回路の性能に左右される面が大きい。

●ＭＩＰＳ

ＣＰＵの速度を表す数値の１つで、１秒間に何百万個の命令を実行できるかを示している。ＣＰＵの性能は用途にもより得手不得手(えてふえて)があるので一概に高低つけられないが、少なくともビット数やクロック数よりは信用できる処理能力の目安になる数値といえる。

●クロック

ＣＰＵまたはシステムが動作するタイミング。これが速ければ速いほどＣＰＵも高速に動くが、速すぎるとＣＰＵやメモリが追いつけなくなってしまう。現行の家庭用ゲーム機ではＳＦＣが２Ｍ

ゲームマシン新世紀

NEC HEの新機種FXは、

[企画・開発担当者へのロング・インタビューを敢行！]

――気になるのが、以前ハドソンから発表された「テツジン」(仮)との関連なのですが。

関係はあります。表示系の部分はテツジンがベースになってますから。テツジンっていうのは、CPU含めて5つのチップでシステムをつくっているわけです。今回のはCPUが違うんです。それに周辺のチップも発表当時のものとはかなり変わってます。ですから**テツジンじゃありません。**

――CPUのV-810というのはどういうものなのでしょうか。

高性能のRISC CPUです。

――CPUの性能だけではなく、他のチップとのトータルでそのマシンの性能が決まるということも考えて、どういったマシンにするご予定なんでしょうか。

表示系に力を入れてます。**フルカラー1677万色**でデジタル動画が**フルスクリーン**で再現できます。画像の圧縮にはMPEGじゃなく、JPEGを使ってます。途中からでもスタートできるということで、JPEGのほうがインタラクティブ性が高いからです。こちらの方が重くなるのですが、それでも**秒30コマ**は十分耐えられる能力のあるプロセッサを使っています。

どういったゲームができるかということですが、アニメとか実写をふんだんに使って、TVでアニメなり映画やスポーツを見ているのと同じ感覚で見られて、かつその中のキャラクターを自由にコントロールできる。今までのゲームですとビジュアルシーンぐらいがアニメーション画面ですけど、**最初から終わりまでTVのアニメ見ているような**雰囲気で楽しめるようになります。最初は、そういったものを出していきたいなと思っています。

――従来のPCエンジンとは明らかにここが違うというのは。

やはり画像関係ですね。あとCDドライブが倍速です。CPU性能もアップしているし、サウンドの機能も強化されてます。

――動作クロックは？

25MHZ近辺でほぼ決まっています。最終決定ではありませんが。

――ソフトの供給メディアなんですが、CD以外にロムカセットなどはあるのですか。

これも最終決定ではないのですが、基本的には**CDを中心**で行きたいなと思っています。

――CDのみという可能性もありますか。

あるかもしれないですね。

――当然CD一体型ですよね。

ええ、そういうふうに考えています。**PCエンジン**のコア構想のように性能アップ時のことを考えて検討しているところもありますが、基本的には一体型です。

ゲーム機として限定するのではなくて、例えばマルチメディア対応をにらんで拡張性を考えているということですか。

いいえ、**あくまでもゲーム機**ということで考えてます。まあ、ソフト変えればマルチメディア対応にもなっちゃいますけど。しかし性能的な面で強くマルチメディアを意識するということはないです。あくまでもゲーム機に徹します。PHOTO-CDなんかは見れちゃうと思いますけどね。

――PCエンジンとのソフトの互換性はまったくないということなんですけど、PCエンジンとの差別化はどのように考えているのでしょうか。

基本的に全然別のモノと位置付けてています。**DUO-Rの後継機じゃなく**て、2ライン持ったという形の位置づけです。

――PCエンジンはPCエンジンとして今まで通り継続していくわけですか。

ええ、継続していきます。

――で、それとは別に高性能なゲーム機が別にできるという形ですか。

そうですね。

――互換性をなくしたというのも、それをはっきりとするためですか。

まあ、当然そういうのもありますけどね、互換性を持たせますと、どうしてもその分価格が高くなっちゃうんです。

――ハードの価格は低く設定したいようなことですが、いくら位という目標のようなモノはありますか。

具体的な金額っていうのは、今は言えないんですけれど、あくまでもゲーム機とし

▲インタビューに答えてくれたのはFXの企画・開発担当の井口さん。自信に満ちた口調が印象的だ。

●●●

★次世代機理解のためのキーワード解説④

Hz、MDが5MHz、PCエンジンが7MHzとなっており、CPUが8ビットにも関らずPCエンジンが最速(!)である理由の1つになっている。パソコンでは25～33MHzのものが主流で、一部に50MHzも出はじめているようだ。なお、パソコンなどの66MHzはシステムクロックは33MHzでCPUだけが内部で2倍の速度で動作するCPUを使用しているもので、2倍の速度は実際には出ない。

●キャッシュ

速度の遅い装置のデータを読み書きした時に内容を保存しておいて、後で同じデータを読み込む時には装置をアクセスしないで、保存しておいたデータを使用して高速化をする機能のこと。速度は相対的なもので、パソコンではフロッピーディスクやハードディスクの内容をメモリに保存しておくディスクキャッシュが広く使われている。次世代家庭用ゲーム機の場合、メモリの内容を保存しておくCPU内部の超高速メモリのことを指す。これが大きければ読みたい内容がキャッシュに入っている確率が高くなるのでより高速になるが、

フルカラー動画用マシンか？

本当のTVを見ているような感覚でゲームができる

て、それなりの値段で考えています。10万円なんてもう、ゲーム機じゃないですよ。ただDUO-Rが¥39,800で、それよりは機能が大幅にアップしていますので、**ある程度の価格アップ**はあると思います。

——画像の３Ｄ処理に関してですが、テツジンではソフトウエアでの処理だったと記憶しているのですが、他の次世代機では専用のチップによるハードウエアでの処理になっています。ＦＸではどうなのでしょう。

結論からいいますと、ソフトウエアでの処理になります。3Dなどの画像処理に関してはハードウエアの処理にしても、アーケード用の最先端のマシン並の機能を持っているならともかく、価格の安い家庭用だと苦しくて、**すぐに飽きがきちゃう**ようなものになってしまうと思います。それよりはもっと現実味のあるリアル感を増すということで、本当のTVのアニメを見ているのと同じような感覚でゲームをするといったほうが、いいんじゃないかと。

——ソフトウエアでの戦略というのは、いかがでしょう。とくにハード発売と同時にでるタイトルは大切だと思うのですが。

その点については重要性は認識しています。ビジュアル的な面でも内容的な面でも非常にいいものにしなければならないと思っています。

——たとえば『天外魔境Ⅲ』が出るなどという可能性はありますか。

『天外Ⅲ』は今の段階ではないです。いままでのタイトルの続編より、新しいシリーズで、ある程度限定したジャンルでしばらくやっていこうと考えています。

——ソフトの制作の体制はどういう形を考えていますか。

基本的にはPCエンジンと同じ形になると思います。ただ現在のPCエンジンのサードパーティがすべて参入できるという風にはならないでしょう。ゲーム機のイメージを定着させるためにはある程度コンセプト的にも絞った形でやっていくつもりです。

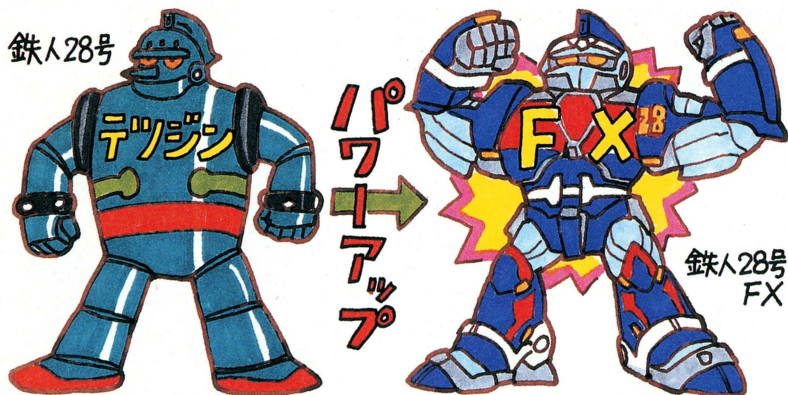
——ありがとうございました。

鉄人28号

テツジン

パワーアップ

FX 28

鉄人28号 FX

COLUMN

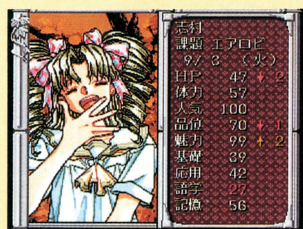
このマシンでどんなソフトができますか？

NECアベニューを支える気鋭のゲームプロデューサー

多部田俊雄さん

これは新型機すべてについて言えることですが、現行機種に比べてCPUの処理能力と動画処理能力が飛躍的に向上しています。現在我々が考えているところでも、これら2大能力を前面に押し出したラインナップを揃える方向で動いています。

たとえば、『実写版・ストリートファイターⅡ』。これは「CFその他、『ストⅡ』の実写版に登場した俳優さんに出演願って、ビジュアルアクションゲームに仕上げる」というもので、システム的にはPCエンジンで言うと『マニアックプロレス』のリアルタイム版(?)に近くなります。先日、カプコンのライセンス事業部の方にお話ししたところ、「最大の問題は本田ですね」と笑ってらっしゃいましたが……。結構ノってる企画なので、他のメーカーの方、マネをしないように（笑）。

その他、「フルアニメの『卒業』を」とか、「『卒業』だったら完全実写版だ」、「それだったらやはり『ドラゴンナイト』を」などなど、現場の勢いは止まることを知らず。実動はもう少し先ですが、現場が楽しめるというのは良いマシンの大条件ですね。

◀『卒業』の実写版ならぜひ見てみたい志村の髪の毛。

★次世代機理解のためのキーワード解説⑤

ある程度の大きさで効果は頭打ちになるので大きすぎても意味はない。

●バス

ＣＰＵとメモリ、演算チップ、周辺機器制御回路を結ぶ回路のこと。ローカルバスといった場合にはＣＰＵに直結されている専用回路で、他の回路を使用中にも独立して使用可能なので高速化が図れる。バスバンドはバスの容量のことで、このバスを通して１秒間にどれだけのデータを転送することができるかを表している。当然、これが大きいほど高速な処理が可能になる。パソコンなどではＣＰＵの速度が速いのにバスが遅くて全体の性能が伸び悩むということがしばしばある。

●1677万色

256の３乗色。ＲＧＢ各256階調(画像の明るさの段階のことを階調という)の画像のことで、俗にいうフルカラーである。これだけの色数があれば実写表現が可能になり、これより細かい色の差は人間の目には識別できない。つまり、実用的な理論最多色数ということになる。これを越える色数はＲＧＢの他に透明度を含めたものだが、ほとんど

SEGAのサターンは、64bit処理!?

[ソフト面では最有力の声も高いぞ!]

CPUだけでは計り知れない強力なハード構成

さまざまなメーカーから次世代マシンが発表されるなか、セガからも強力な次世代機が'94年末にも発売される運びだ。開発コードネームは"サターン"。コアCPUには、日立が開発した32ビットのRISCプロセッサを使用し、ゲーム機としてとして余裕のある処理・制御を実現する。このRISCタイプのCPUは、次世代マシンのほとんどに搭載され、今や次世代マシンを語るうえでなくてはならないもののひとつだ。

そして、次世代機のキーワードとなるのがグラフィックのポリゴン処理。もちろんサターンもポリゴン処理をハードウエアでサポートしていて、ポリゴンをよりリアルで質感のあるものにすべくテクスチャーマッピングやグローシェーディングといった処理もできるようになっている。もちろん、1,677万色のフルカラー表示や、1時間程度のフルスクリーンアニメーション、32チャンネルのPCM音源などもサポート。サターンではこれだけの性能を実現するために、CPUを含めた7つのチップがそれぞれの処理をこなすマルチプロセッシング構成というアーキテクチャーをとっていて、強力な処理を高速でこなすことができる。このマルチプロセッシング構成も、次世代マシンのキーワードのひとつだ!

サターンならではの部分として、CDドライブが4倍速という情報が一部で報道されたが、これは現段階では2倍速か4倍速かを検討中であるようだ。ドライブが4倍速ということは約600Kバイト/秒のデータ転送ができ、膨大なデータを贅沢に扱うことができる。まさに次世代機というにふさわしいスペックだ。しかし、4倍速のCDドライブがかなり高価であることを考えると、コストパフォーマンスの点で他機種と競い合うのが苦しいかもしれない。このへんの仕様は'94年1月のCESで明らかになりそうだ。

ハードの生命線は、ソフトのクオリティいかん!

セガが出した過去の家庭用ハードは、ソフトのラインナップの弱さなどで、日本の市場でのシェアを爆発的に伸ばすことができなかった。やはり「このゲームは面白そうだな」と思わせるソフトが出ないことには、誰もハードを買おうなんて思わない。今のところ、サターンの第1弾ソフトとしてウワサされているのは『バーチャファイター』。このタイトルはそういう点では、かなり強力な助けになるんじゃないかな。

▲『バーチャファイター』は、ゲームセンターでも大人気。これが家庭でできちゃうなんて夢みたい。

SATURN

COLUMN

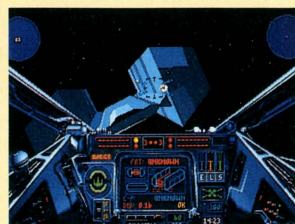
このマシンでどんなソフトができますか?

『エメドラ』のメインプログラマーで好奇心旺盛なゲーム好き

岩崎啓真さん

新ハードの特徴としてあげられているポリゴンの機能を使えば、基本的にはIBM-PCで遊べる『Xウイング』ぐらいまでのゲームなら何の問題もなく移植できることになる。また業務用機のポリゴンゲームの大部分も、ある程度のアレンジを加えれば移植が可能だと思われる。またCDからの連続読み込みによるビジュアル表示も、色数が普通のTVのレベルにまで増えていることなどから、TVアニメのクオリティに迫るものになることは確かだろう。

ただ、ちょっと気になるのは、業務用機の画面サイズや音響や体感などをどう家庭用機に反映するのかということ。ただ単純に移植しても、かなり味気ないものになってしまうかもしれない。IBM(と互換機)の場合も3Dゲームをやるにはアナログのジョイスティック(とサウンドブラスターなどのステレオ音源ボード)が欠かせない。そういう入出力機器も含めて実際のモノを見るまではわからない部分もまだ多いというのが正直なところだ。

◀『Xウイング』だけのためにマシンを買うひともいる?

★次世代機理解のためのキーワード解説⑥

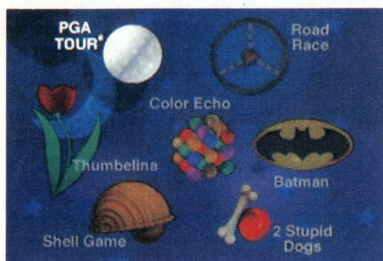
の次世代ゲーム機では画面毎に透明度の指定をした重ね合わせができるだろうから、問題なさそう。

●JPEG

フルカラー静止画像の圧縮フォーマット。かなり高い圧縮率を誇る上に既に幅広く使われており、フルカラー画像形式の標準といっても差し支えないだろう。ちなみにMPEGはフルカラー動画の圧縮フォーマットで、直前の画面との差を順次記憶している。従って、途中再生をする可能性のある場合はMPEGではなくJPEGの方がいい。

●ポリゴン

「ポリ」は「多」、「ゴン」は角形のことで、合わせて「多角形」という意味。ここから、背景や登場キャラ、オブジェクトなどを多角形の組み合わせで表現する技法や構成している多角形のことをポリゴンという。一時代前に主流だった、直線で構成されたワイヤーフレームの進化したものと考えれば良い。アーケードゲームではナムコやセガのレースゲームの多くにポリゴンが使われてポピュラーだ。最近ではポリゴンの技法も進歩して、1枚1枚のポリゴンを単色の多角形ではなく柄の

3DO米国版（パナソニック R・E・A・L）のレポート

◀▲サンプルＣＤに入っているソフト紹介から『ジュラシックパーク・インタラクティブ』の画面。本格的なインタラクティブムービーとしてかなりの期待作品だけど、発売が遅れているらしい。このほかにも、サンプルＣＤにはミニゲームや「バットマン」などのアニメを３ＤＯで見るモードなどがあって、けっこう楽しめる。

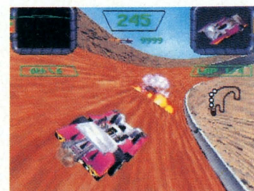
◀電源は、コンセントから直接とるのでＡＣアダプタを必要としない合理的な設計。ただし、アース極性付きコンセント（コンセントの片方の穴が少し大きい）なので要注意。パッドにはヘッドフォン出力がある。

▶本体背面にある端子類。ＡＶ出力はＲＦ・ビデオ・Ｓ映像・ステレオ出力をサポートしているぞ。Ｓの画像接続がおすすめだ。本体の横にも拡張出力端子があり、将来的な機能拡張の準備も十分だ。

おもしろいソフトが早くやりたい!

じっくりとプレイできたのが本体に同梱のソフト『クラッシュンバーン』だけなので断言はできないが、「3DOらしくないな」というのが正直な印象だ。たしかにグラフィックの処理は素晴らしい（テクスチャーマッピングや光源計算、透過機能などなど、それとなく3DOの機能を使ってはいる）のだが、いまいちシックリこない。こういう比較をして良いものかどうか悩むが、レースゲームとしてSFCと同時に出た『F−ZERO』ほどの感激はない。こういったニューハードは最初のインパクトがとても大事だと思うんだけど……。しかし、今後数十タイトルのソフトが出る予定なだけに、そっちの方に期待してみたいと思うのだ。きっと「おっ！　3DOやるじゃない」と、うなってしまうようなソフトに出会えると思うから…。

CRUSH'N BURN クラッシュンバーン

クリスタル・ダイナミックス	RACE	本体と同梱

米国版の3DO本体に同梱されている3Dのレースゲーム。純粋に順位を争うモードとレースでお金を稼ぎながらアイテムを買ってチューンナップしていくモードの2種類がある。コースの3D表現は3DOらしく立体感と奥行きが緻密に表現され、なかなかのモノ。ただ、スピード感に乏しいかな？という印象を受ける。

▲３Ｄの処理（高低や奥行き感）は見事に表現！

▲賞金で武器などのアイテム類を買うこともできるぞ。

本体付属の大迫力3D・RACE！

★次世代機理解のためのキーワード解説⑦

印刷された多角形として扱うテクスチャーマッピングや、隣接するポリゴンとの影付けの差をスムーズに埋めるグーロー・シェーディングなどが使えるようになってきた。テクスチャーマッピングを使うとアスファルトの質感のある路面や木目のある壁などを表現でき、グーロー・シェーディングを使うとポリゴンとポリゴンのつなぎ目の目立たない連続的な曲面に見せることができる。いずれもリアリティと臨場感を大幅に向上する機能なので、これらが処理可能なゲーム機は質の高いソフトが出やすいといえる。

●行列計算

行列とは縦横に数字を並べてひとまとめに扱うものだ。何に役立つかというと、３Ｄ空間での移動は行列のたし算、回転はかけ算という具合に、３Ｄ処理を単純な計算で行えるようになるのだ。また、３Ｄ空間の１点から見た映像を作るのにも使え、３Ｄ処理には欠かせない機能といえるだろう。もちろん、３Ｄ空間のｚ座標を固定した平面での処理に使ってもかまわない。いずれにしても、これからのゲーム機では活躍の場の多い機能だ。

ゲームマシン 新世紀

他にも64bit機などが続々登場予定!

任天堂は、SGIと組んで64bit機を'95年末に発売!?

ゲーム業界の王者任天堂は、CGワークステーションのトップメーカーであるSGI（シリコン・グラフィックス社）と技術提携し、次世代ゲーム機を'95年末にも発売すると発表している。このマシンの開発ネームは「プロジェクト・リアリティ」。64bitのRISCプロセッサ（ミップス社のR4000）とSGIのCG技術を取り入れた高度なグラフィック処理がウリとみられる。現在の情報では、1677万色のフルカラー表示でインタレーススキャンによる高解像度表示が可能。高速なポリゴン処理などもサポートしているらしい。また他の次世代機と異なり、CDではなくROMカートリッジでのソフト供給で250ドル程度の価格設定をしている。

◀予定では、'94年末にもアーケードテストが予定されている任天堂のニューマシン。本当にそんなに安く出るのかなぁ…。

ATARIのジャガーは64bit(?)の低価格機を米国で発売!

アタリは'94年1月にも、64bit機ながら200ドルという驚異の低価格マシン"ジャガー"を米国で先行発売する見込み。実は16bitのMC68000をCPUに使っている。64bit幅のシステムバスでつなげ、64bit機並の強力な処理を実現しているマシンなのだ。ソフトは当分のあいだROMカートリッジで供給され、その後CD-ROMドライブも発売される。

▲なにやら変な形のジャガー。パッドも妙にデカくて何を考えてるんだか。

NEO・GEOのCDロムが'94年に発売か!?

ある情報筋によると'94年の前半にNEO・GEOのCDロムが発売されるらしい。この情報によると、32bitRISCプロセッサと180メガbitのバッファRAMを搭載、各CDソフトは50ドル以下で発売されるというのだ。さっそく、発売元のSNKに確認を求めたが、この件に関してはノーコメント。しかし、完全否定でないところに感触があったぞ。

▲『サムライスピリッツ』の続編もCDで出るならハードも売れるだろうね。

次世代ゲームマシン 性能比較表

（12/15現在のデータをもとにしています）

各メーカーの次世代ゲームマシンのスペックを見ると、次世代マシンと共通するところが多いことに気がつく。CPUはRISCタイプが主流で1677万色のフルカラー表示はあたりまえ。しかし、2次元的な部分（BGやスプライトの処理能力など）に関しては、ほとんど情報がない。今の情報では、みんなポリゴンを使った3次元処理に目を向けるけど、すべてのゲームジャンルがポリゴンにむいている訳じゃない。もっとゲーム機としての大事な部分（基本性能）を知りたいものだ。

機種／項目	FX NEC HE	PS-X SONY	REAL 松下	プロジェクト・リアリティ 任天堂	サターン セガ	ジャガー アタリ	DUO-R (参考データ)
CPU&動作周波数	V-810 25MHz	R3000A 33MHz	ARM60 12.5MHz	R4000	日立製カスタム	68000 16bitCPU	カスタムCPU 8bit・7.16MHz
色数	1677万色	1677万色	1677万色	1677万色	1677万色	1677万色	512色
解像度	不明	最大640×480	最大640×480	不明	最大704×480	720×576	最大320×224ドット
メディア	2倍速CD-ROMドライブ	2倍速CD-ROMドライブ	2倍速CD-ROMドライブ	ROMカートリッジ	4または2倍速CD-ROMドライブ	ROMカートリッジ 2倍速CD-ROMドライブ	ROMカード CD-ROM
価格(一部予定)	未定	5万円以下	699ドル（7万数千円）	2万7千円以下	5万円前後?	200ドル（約2万1千円）	3万9千8百円
発売時期	'94年秋予定	'94年末	'94年春日本発売	'95年9月予定	'94年末	日本発売は未定	'93年3月25日発売
その他	JPEGによる1/30秒での動画再生	1/60秒での画像処理。最大で毎秒150万ポリゴン	透過機能やワーピングなどの特殊機能が豊富	シリコングラフィックス社と提携。画像処理が超強力?	画像処理などは一部64bit処理を採用	64bit幅のシステムバスによって64bit機並の処理を実現	バッファRAMは2メガbit

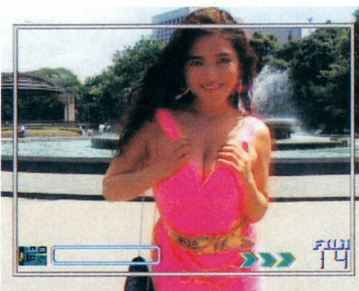
レーザーアクティブ・アダルトゲーム♥特集

バーチャルカメラマン

H度 A

トランスペガサス／発売中／¥9,800 | ETC | MEGA-LD

指使いがモノをいう!?

プレイヤーがカメラマンとなって、女の子たちを熱写していくソフト。まず写真を撮りたいと思う女の子をひとり選び、街中でその子をナンパして撮影の許可をもらう。ちなみにナンパ方法は、セリフ３択方式。最初、公園での撮影はフィルムを十字キーで巻戻しながらの撮影で指がつかれるけど、この苦労を乗り越えればどんどん過激なシーンが……。

◀シャッターチャンスを逃すな！ ここだ！ と思ったところで激写せよ。

ドラドラパラダイス

H度 B

プラネット／1月25日発売予定／¥9,800 | ETC | LD-ROM²

秋乃桜子出演の脱衣マージャンなのだ

２人打ちの麻雀で、勝てばかなり過激なサービスシーンを見ることができる、いわゆる脱衣モノだ。実写を効果的に使って、いかにも相手と会話しながら対局しているような雰囲気を楽しめる。対戦する女のコは秋乃桜子ひとりだけなので、彼女が好きなら買いだね。

▲いろんなシチュエーションに合わせたセリフが用意されているぞ。

▲彼女の豊満なボディは、雑誌などでも見かけたことがあるでしょう。

エンジェルメイト

H度 B

プラネット／発売中／¥9,800 | ETC | LD-ROM²

ポーカーと目押しで決めろ！

３人いる女の子からひとり選んでポーカーで勝負するという、アダルトソフトの黄金パターン的ソフト。もちろん、ただポーカーをするだけではなく勝ったときに貰えるコインでルーレットゲームをして見事♥マークに的中すると、女の子の刺激的なシーンを見ることができる。う〜ん、目が充血するぜ〜！

◀ポーカーに勝ってコインを集めなきゃね。

▶サービスシーンは過激であえぎ声まで……。

レーザーアクティブに対応していないCD-ROM²ソフトとその対策

タイトル	問い合わせ先	症状と対策
獣王記	NECアベニューマルチメディア事業部 044-853-5580	症状：ボス戦で止まってしまう 対策：改訂版のソフトに交換する
卒業〜グラデュエーション〜	同上	症状：オープニングデモで止まる 対策：RUNでスキップする
PCエンジンハイパーカタログ3	月刊PCエンジン編集部 03-3261-1393	症状：『卒業』デモが見られない 対策：『卒業』は選択しない
パステル・ライム	㈱ナグザット 0120-079310	症状：ビジュアルシーンで止まる 対策：RUNでスキップする
ウィザードリィI・II	同上	症状：キャラメイクができない 対策：用意されているキャラを使う
ムーンライトレディー	NEC HE03-3454-5111㈹	症状：2面の途中で止まる 対策：なし
A列車III	㈱アートディンク 043-279-9356	症状：動作しない 対策：調査中
スーパーCDロム体験ソフト集	㈱ハドソン 03-3260-4622	症状：起動しない 対策：なし

レーザーアクティブのLD-ROM²パックで動作に不都合が生じるソフトが現在8本報告されている。簡単に症状と対策をまとめてみたけど、どうしてもプレイしたいソフトがリストにある場合、すでにソフトを買って不都合のある場合は迷わず問い合わせ先に聞いてみよう。

なお、今後発売されるソフトでは完全対応されるはずだ。

'94期待作徹底レポート

モンスターメーカー

Monster Maker

制作3年柿8年、2月に花咲くRPG

ビジュアルに見る『M・M』の世界

発売日が延びてガックリきた『M・M』ファンのみなさん。落ち込むなかれ！　九月姫先生が新たに描き下ろしてくれた3点のイメージイラストをドーンと公開！　ま、果報は寝て待っててね…。

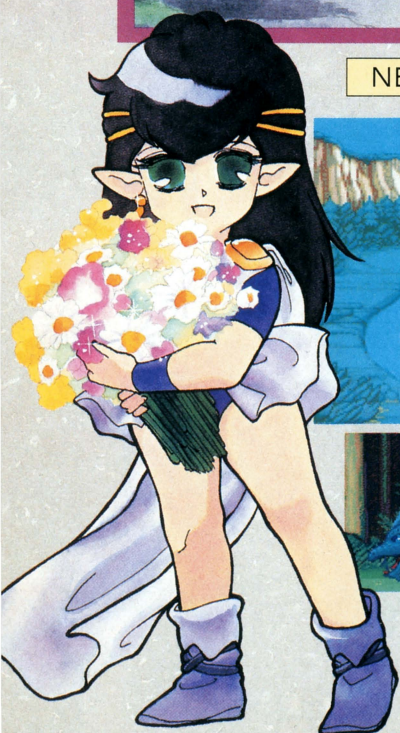
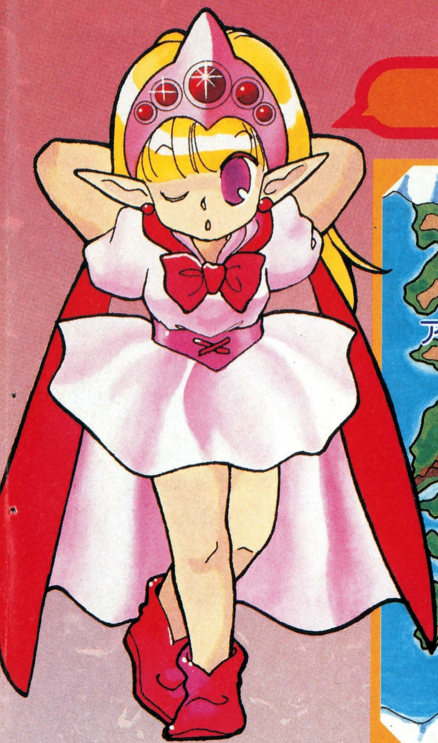
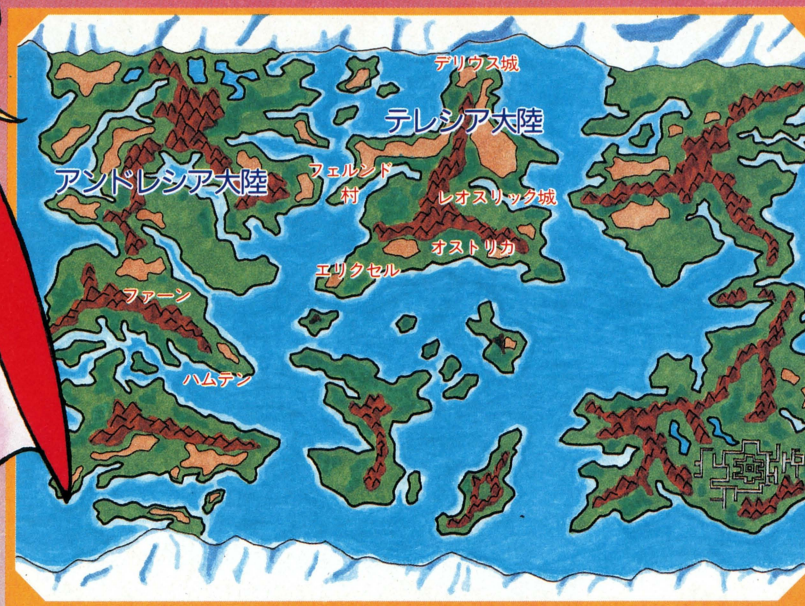
NECアベニュー／'94年2月発売予定／¥7,800
RPG　SCD専用

◀大自然という言葉がピッタリはまる『M・M』の世界。

本当の自分を探すこと……

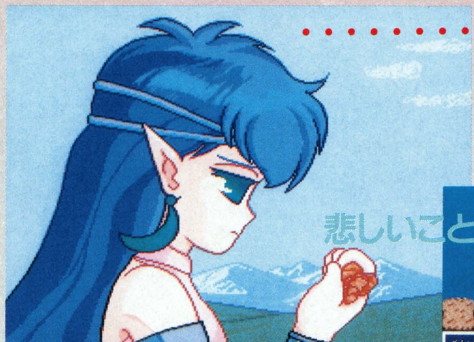
『M・M』を語るうえで忘れちゃいけないのが、PCオリジナルの主人公であるライアの存在。イメージイラストやビジュアルを見てわかるように、森の動物たちと楽しくたわむれ、笑顔をのぞかせるライアも、ときどき悲しげな表情を見せる。この冒険は、ライア自身が何者であるのかを追い求めるのが当面の目的だ。ライアが心の底から笑える日が来るかどうか……それはキミの導き方しだいだ。

▲ドラゴンもライアの立派なお友だちなのだ。

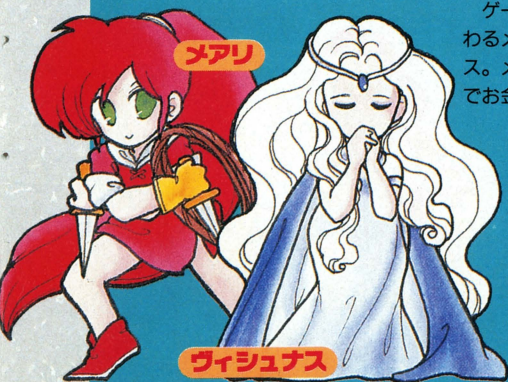
◀▲いつものように動物たちとたわむれるライア。しかし、この後に重大なできごとが…。

ファーンまでぶっちぎり紹介よ〜

今月紹介する旅立ちの村フェルンドからアンドレシア大陸のファーンまでをMAPで見ると、こ〜んな感じになる。これでもゲーム全体の3割程度というから、この世界がいかにスケールの大きいものかが、わかると思う。先月紹介したように、ファーンへたどり着くまでにヴィシュナスやロリエーン、ルフィーアといった、おなじみのキャラクターたちがぞくぞく登場するけど、まだ出てこないディアーネあたりがどういったかたちでお目見えするのか、楽しみだよね。

別れと出会いがライアの運命を変えていく!

旅立ちの村フェルンド〜オーキン

フェルンドを襲ったヤツらの仲間と間違えられ、村を追い出されてしまったライア。自分が何者であるのかを知るために独りぼっちで旅に出るが、神はライアを見捨てはしない。旅先で多くの仲間たちと出会い、彼らは心強い味方となってくれる。そして、このさまざまな出会いが、ライアの運命を大きく変えていくことにもなるのだ。この先ライアに待ち受ける運命は……?

悲しいこともあります…

▲▶だれも自分のことをわかってくれず、村を追い出されたライア。早く本当の自分を知りたい……。

◆ライアの心強い仲間たち〜

ゲーム序盤で仲間に加わるメアリとヴィシュナス。メアリはラスカームでお金を払って雇うことができる。でも、テレシア大陸をたつところでサヨナラだけどね。ヴィシュナスはレオスリックで仲間に。盲目ながらライアの心の支えとなって一緒に旅してくれるぞ。

み〜んなライアのお友だち!

イラスト/九月姫

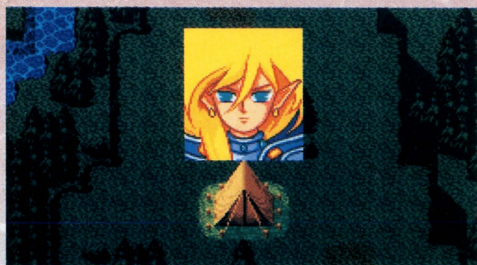
黒い雲に謎の男ウォーケン…なんだかアヤシイぞ！

【デリウス城～ふたたびオーキン】

オーキンの検問を通してもらうため、デリウス城のようすを見に行くライアたち。しかし、邪悪な黒い雲によって人間が魔物に変えられ、ただならぬようす。さっそく大陸の西端に住むガーラからキマイラの涙をもらい、邪悪な雲をみごと退治！

▶この雲を生み出したのはだれのしわざ？

◀邪悪な雲を倒すべくガーラからキマイラの涙を入手。

【アヤシすぎる男ウォーケン】

▲序盤に登場する人物でもっとも怪しい人物がこのウォーケン。何を企み、どこのだれなのか…まったくもってナゾだらけの男。

ロリエーンとシャットのひと騒動

◀▲ロリエーンを見つけ、シャットとの口（くち）バトル。この2人はしばらくの間、仲のいい（？）口ゲンカの友となる。

【エクセリル～オストリカ】

オーキンの検問を抜け、オストリカから船でアンドレシアへ渡れるぞ～と思いきや、巨大ネズミによって港は大混乱！このネズミ駆除のために呼び寄せられたネコ使いシャットも、商売道具のネコをロリエーンに連れ去られ、お手上げ状態。しかたなく西の港エクセリルへ行ってみると、たまたまロリエーンを発見。苦難の末、ネコを取り返し一件落着。

待望のアンドレシアに到着!しかし!

【ハムテン〜ダークエルフの森〜ファーン】

ライアが待ちに待ったアンドレシア大陸。しかしヴィシュナスは、「残り少ない光を強大な闇が飲み込もうとしている……」と語り出す。まるで、これから歩む道のりが苦難に満ちているかのごとく……。でも、そんな不安を吹っ飛ばすかのように、ハムテンでラクーナ、ファーンでルフィーアが仲間に加わっていく。このあたりから、邪悪な意志を持つ者、そしてライアの出生の秘密がおぼろげながら見えてくる。

◆ラクーナ◆

◆ルフィーア◆

⬅この2人がパーティに加わるよ!➡

ライアの父…邪悪な意志の存在!ナゾは深まるばかり……

ファーンあたりのシナリオから、ライアの父や邪悪な者に関する情報が少しずつ耳に入ってくる。ライアが身につけているサークレットは、その昔、世界最強を誇った戦士〝ドラゴンナイツ〟の娘たちに贈られたものらしいということ。そして、よからぬことを企む者たちの意志など、ストーリーが急展開を見せていくぞ。

▶ライアのサークレットは父親から贈られたものだった。3人いるドラゴンナイツのだれかがお父さんなんだ!

Monster Maker

PCオリジナルの最先端A・RPG

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコム／'94年2月18日発売／¥7,800 | RPG | SCD専用

完璧なまでの操作性を持った、完成度の高いシステムで、練りこまれた世界観によるストーリーが楽しめる、ファルコム会心の最新作。登場するキャラクターたちの豊かな個性が、ストーリーの味わいを深めているのだ。

英雄王アイネアスの血をひき、聖剣ドラゴンスレイヤーを使いこなす力を秘めている。その力を発揮するときはいつ？

ソフィア

聖地パルティアの巫女。クレーネの石や特別な修行によらず、生まれつき魔法の力を使える。

アリオス

PLAYER'S SIDE
◆プレイヤーサイド

運命に導かれ、アリオスのもとに集まる仲間たち。出会いはさまざまだが、平和を願う心はひとつ！

サクサク遊べる快適システムの 3 大ポイント!!

1 戦闘が気持ちイイ!

フィールドでの戦闘は、わかりやすい体当たり方式。群がるモンスターを蹴散らす感覚がグーなのだ。移動スピードも速いぞ。

2 レベルアップが気持ちイイ!

段階的なレベルアップではなく、熟練度による成長システムによって、戦うたびにアリオスが強くなっていくのを実感できる。

3 頼れる仲間が気持ちイイ!

パーティに加わるキャラクターは、プレイヤーが操作しなくても戦ってくれる。まさに、ともに戦う仲間たちって感じだ。

The Legend of Xanadu

魔界より現れ、この世界を破壊しようとした。英雄アイネアスによって倒された。1000年の時を経て復活。

邪竜 ダルダンティス

ヴォーミット

序盤の序盤、序章のボスキャラ。火を吹くなどの攻撃をするが、強い！　とはいいがたい。ボス戦の練習台といったところ。

ギャランローゼ

第５章のボス。王都に通じる幻惑の洞窟でアリオスを待ちうける。性格はかなりキザで、バラを投げて攻撃する。

MONSTER'S SIDE ◆モンスターサイド

ダルダンティスの配下であるモンスターたちは、聖剣ドラゴンスレイヤーを恐れてアリオスの命を狙う。

衝撃!! 邪竜復活！王都占領さる!!

イシュタリアに魔法の恵みを与えるクレーネの石が、黒い光を放ちはじめた。そのとき、王のもとにひとりの老人が現れ、クレーネの石に光を取り戻すことができるという。しかし、その老人こそが邪竜の化身だったのだ！

▲王都は闇につつまれ、人々は大混乱におちいってしまう。いったい何が起こったのか?!

◀祈りによって、クレーネの石を元に戻せるというが…。

▲王は邪竜の企みとは知らずに、クレーネの石へと導く。

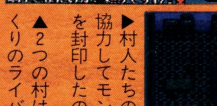
ワールドマップで見る前半部のストーリー

The Legend of Xanadu

『風の伝説』は全12章だから、今回紹介する5章まででちょうど半分。マップで、ここまでの道のりをたどってみたぞ。

【序章】イクティア島

▲▼敵将カコースの奇襲に敗れたアリオス。

辺境でのモンスター討伐の任務で戦いに敗れたアリオスは、謎の紫の髪の男によって、イクティア島に置き去りにされる。互いに仲の悪い2つの村があるこの島では、封じられていたモンスターが復活。アリオスは島の人々を守るため戦う。

▶村人たちの祖先は協力してモンスターを封印したのだ。

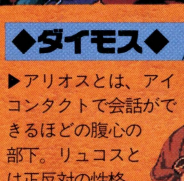
▲2つの村は、酒づくりのライバル。

【1章】クロロス村&ドクサ

部下たちと合流するため、モンスターとの戦場だったクロロス村へ。そこにはたったひとり生き残ったダイモスが、人質として捕らえられていた。

◀クロロス村に残してきた兵は、すでにモンスターとの戦いで全滅していた。

◆リュコス◆

◀自称義賊の指名手配犯。アリオスの人柄にほれこんで、行動をともにする。

◆ダイモス◆

▶アリオスとは、アイコンタクトで会話ができるほどの腹心の部下。リュコスとは正反対の性格。

【2章】マクリア

◀カコースの魔の手が…。

部隊を立て立し、任務を果たすためマクリア王のもとへ向かうアリオス。この章では、辺境のモンスターの大将カコースとの戦いに決着がつけられる。

ドラゴンスレイヤーの伝説!

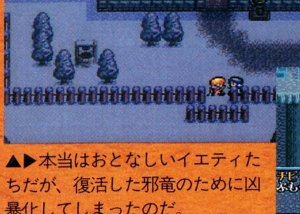
1000年前、勇者アイネアスはイシュタリアを破壊しようとした邪竜ダルダンディスに戦いを挑んだ。9日間もの死闘の末、ついにアイネアスは邪竜の眉間に聖なる剣を突き立て、邪竜は北の果てサランダの峰で息絶えた。この剣こそが聖剣ドラゴンスレイヤーなのだ。

▲プロローグで伝説が語られる。

▲邪竜は滅びたかに見えたが…。

マップイラスト／星野由美子

【3章】ビスキオ村

雪に閉ざされた山奥の村ビスキオでは、王都のクレーネの石が放った邪悪な光のために、村人たちのよき隣人だったイエティが暴れだすという事件が起こっていた。王都へ帰還する途中、このことを知ったアリオスは、彼を捜しにきた魔法使いの少女ピュラーの助けをかりて、イエティたちを正気に戻すことができた。

▲▶本当はおとなしいイエティたちだが、復活した邪竜のために凶暴化してしまったのだ。

◆ピュラー◆

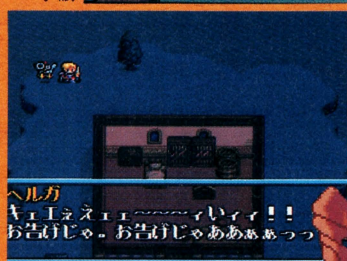
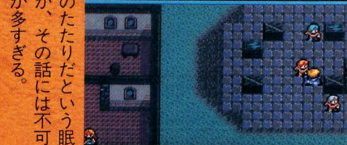
▶邪竜の復活を予知していた、大賢者エナスの命により、アリオスを迎えにきた。

◆アルゴス◆

▶命の恩人であるアリオスについていくことを決意した。すごい力持ちだけど、女の子。

【4章】アイマ村

アイマ村は、大きな湖のそばにある漁村。ここでは1000年ぶりに出た、眠り病という奇病の患者のことが話題になっている。この病気は、女神トゥーンのたたりだという言い伝えがこの地方にはあるのだ。しかし、この話を不審に思ったアリオスがトゥーンの神殿で見た女神の正体は、邪竜とともに復活したモンスターだった！

▶女神のたたりだという眠り病だが、その話には不可解な点が多すぎる。

▲▶老神女のヘルガも、アリオスの話で女神トゥーンを疑うようになる。

【5章】カトゼス

王都まで山ひとつのところに位置するカトゼス。ひと足先に王都へ偵察に向かったリュコスと合流するためには、幻惑の洞窟の謎を解かなければならない。また、山に囲まれたブローヌ村には、王都から脱出してきた貴族のボヌール伯爵がおり、アリオスにレジスタンスのリーダーをつとめてほしいという。

◀この扉がどうしても開かない。ヌースとの出会いもあるぞ。

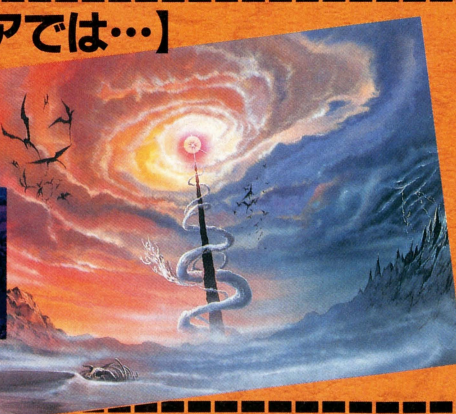
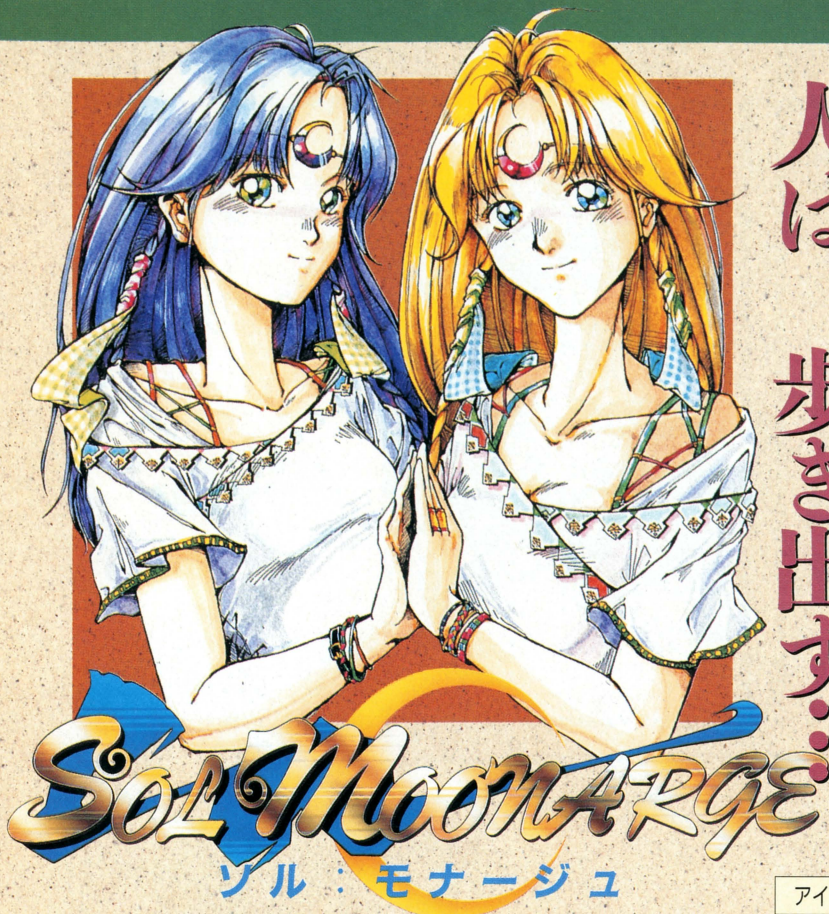
▲魔法が使えなくなったため、山奥の村へ行けなくなってしまった。

◆ヌース◆

▶プロローグでアリオスを戦場から連れ去った。じつはダイモスの旧友で、王都の軍師をつとめたこともある人物。賢者エナスのもとで邪竜の復活に備えるため、野に下っていた。その力が発揮される日も近い。

【王都イシュタリアでは…】

クレーネの石によって、無限の魔力を得たダルダンティス。魔界と化した王都を救えるのは、もはやアリオスしかいないのだ！

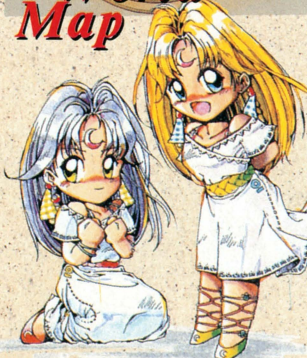
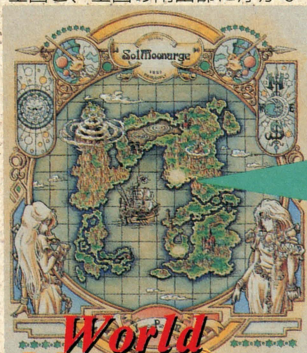
▲強力なモンスターがうろつき、今のアリオスでは歯がたちそうにない。

大いなる運命に導かれ、人は、歩き出す…

DENGEKI SPECIAL FULL POWER!!
総力特集

アイレム初のRPGとして注目を集めている本格ファンタジーRPG『ソル：モナージュ』。いよいよこの1月に発売となる壮大な冒険ロマンだ。今月は、ソレイユが主人公となって冒険する「序章」から、息子ソニアが冒険に巻き込まれる「第1章」までの攻略チャート&ポイントを紹介するぞ。

アイレム／'94年1月7日発売／¥7,700	RPG	SCD専用

序章〜第1章の舞台「イッチ王国」

今月紹介する序章〜第1章で舞台となるのは、広大な『ソル：モナージュ』の世界の南東部。世界の1／4を占めるイッチ王国と、王国の南西部に浮かぶ月の島。序章の主人公、剣士ソレイユは、このイッチ王国の城下町で生活しているのだ。

No. 場所名	備考
❶イッチ城	ソレイユの故郷。冒険はここから始まる。
❷ニーポートの街	港町。城の見張り番ノースが住む。
❸盗賊の塔	街の人々をさらう凶悪な盗賊の根城。
❹サンソンの村	イッチの国の辺境に位置する小さな村。
❺封印の神殿	予言者サージの力で守られる封印の神殿。
❻月の神殿	月の神女の神殿。ソニアはここで生まれる。
❼悪魔の塔	磁場の狂った空間にそびえる不気味な塔。
❽船着き場	月の島とイッチ王国を結ぶ定期船の発着場。

序章 剣士ソレイユと謎の男シルバーとの戦い

1 イッチ城　国王に呼び出され、予言者サージを探すよう命令される。

2 ニーポートの街　キャラバンの占師マッピーとの出会い。ノースから情報を。

3 ニーポート北東　北東の森で男に会い、キャラバンの人々がさらわれたことを知る。

4 盗賊の塔　盗賊ボスを倒して人々を解放する。マッピーを仲間にする。

5 キャラバン　城の西のキャラバン隊のテントで、装備を調え、情報を得る。

6 イッチ城　予言者サージの部屋で、カベの文字を発見する。北の山へ向かう。

7 北の橋　北の橋の岩を片づけているノースと会う。ノースを仲間にする。

8 封印の神殿　予言者サージと会う。サージは、太陽の剣をソレイユに託して……。

予言者サージの最期の力はソレイユを天高く舞い上げ…

NEXT PAGE

CHECK POINT 1 予言者サージを探せ！

家で修行に勤(いそ)しむ剣士ソレイユのもとに、城の兵士が訪れる。城の予言者サージが、太陽の剣とともに、行方不明になったのだ！　ソレイユは王の命令のもと、サージを探すことになる。

▼イッチ王国の王様に呼び出され、ソレイユは城へと向かう。

▲王に命令され、予言者サージを探し、太陽の剣を取り戻すことに。

CHECK POINT 3 盗賊にさらわれた!!

予言者を逃がした罪で番兵をクビになったノースを訪ね、ニーポートの街へ。ノースから情報を得たあと、街の外に出ると叫び声が聞こえる。キャラバンの人たちが、盗賊にさらわれたのだ！

◀ノースからは、重要な情報が得られなかった。

▶盗賊にさらわれた人々を救い出すのだ！

CHECK POINT 4 盗賊ボスとの戦い

塔の最上階でソレイユに襲いかかる盗賊のボス。謎の男シルバーによって魔物に改造された盗賊ボスを倒して、捕らえられていた占師マッピーを仲間にする。マッピーは、予言者サージを探すなら、まずイッチ城にあるサージの部屋を見たいという。

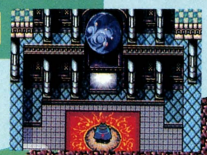
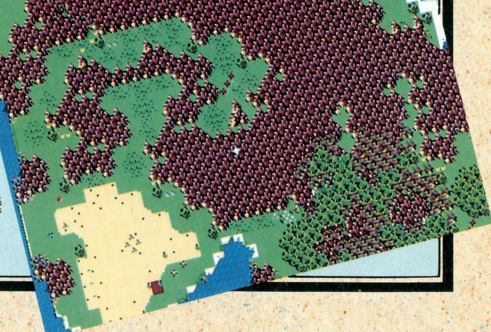
◀力をためると、次のターンには手痛いダメージを食らう。

▶魔物に変身する盗賊ボスと戦うには、やくそうが必需品だ。できれば30個ほしい!?

CHECK POINT 8 予言者サージの最期

イッチ城に戻ったソレイユとマッピーは、サージが北の山へ向かったことを知る。途中、ノースを仲間に加え、北の山（じつは封印の神殿）にたどり着いたソレイユたちは、祭壇に祈るサージの姿を見る。サージはソレイユたちに真実を告げようとするが、謎の男シルバーの放つ矢に倒れる。サージの最期の力は、ソレイユたちを空へ……。

◀北の山は、実は封印の神殿だったのだ!?

▶サージの力で空を飛ぶソレイユたち。どこに飛ばされるのか…!?

目が覚めると……

月の島 9 月の島へ飛ばされたソレイユは、神女ルナ&ルーヌに助けられる。

神女の家 10 謎の男シルバーが出現し、月の神女ルナ&ルーヌを連れ去る。

月の神殿 11 神官から女神の水をもらったら、シルバーの待つ悪魔の塔へ！

悪魔の塔入口 12 女神の水を使って木の芽を成長させ、窓から塔の中に侵入する。

悪魔の塔 13 さらわれ魔物に改造された人々から情報を得つつ最上階をめざす。

塔の最上階 14 シルバーとの戦い。ルーヌを救出するが、ルナは連れ去られる。

CHECK POINT 9 ルナ&ルーヌに助けられ…

目を覚ましたソレイユをのぞきこむのは、2人の月の神女、ルナとルーヌ。イッチ王国の南西にある月の島に飛ばされたのだ！　マッピーとノースの姿はない。どこか別の場所に飛ばされてしまったようだが……。

恥ずかしげに階下へと消える2人の姿を追って、階段を下りるソレイユに、聞き覚えのある声が響く。またしても謎の男シルバーだ！　シルバーは、2人をさらって姿を消す。「返してほしくば、悪魔の塔へ来い」と言い残して……。

▲ルナとルーヌという、2人の月の神女に助けられる。

◀シルバー出現。神女2人をさらって消えるのだ。

CHECK POINT 12 女神の水で成長させる！

地上に見える悪魔の塔の入口は、すべてダミー。神殿でもらう"女神の水"を、木の芽にふりかけて成長させる。その木を登って窓から入るのだ。

◀▼小さな木の芽に女神の水をかけると、一瞬のうちに成長する！

CHECK POINT 14 謎の男シルバーとの戦い

塔の最上階でソレイユを待つ、謎の男シルバー。3人に分身して攻撃してくるが、分身を攻撃しても消えるだけでダメージにならない。本体は、イズナの魔法攻撃をしてくるので、分身と、見分けることは可能。また、全体攻撃で少しずつダメージを与えることもできる。強敵なので、慎重に戦おう。

▶分身攻撃するシルバー。強敵だ。

本体を狙え!!

ルーヌを連れ塔を脱出するソレイユだが……

太陽の剣とルナの祈りの力によって、謎の男シルバーを追いつめる。だが、シルバーは、ルナを捕らえたまま、飛竜に乗って飛び去ってゆくのだった……。

崩壊する悪魔の塔から脱出する際に、深手を負ったソレイユは、ルーヌの懸命の看病によって死の淵から逃れる。長い治療生活の中、ソレイユとルーヌの間に愛が芽生え、育ち、そして……。

身重となったルーヌを残し、ソレイユはシルバーを探すために、イッチ王国へと旅立つ。だが、ルーヌのもとに、ソレイユの乗った船が難破したという知らせが届くのだった……。

それから16年。ソニアと名づけられたソレイユとルーヌの息子は、少年へと成長する。

第1章 ソレイユとルーヌの息子ソニアの冒険

月の神殿 15 行方不明のソレイユを探すため、息子ソニアの冒険が始まる。

船着き場 16 船着き場の主人に女神の像を見せる。船に乗ってニーポートへ。

ニーポートの街 17 ノースに会って仲間に加え、新しい予言者の待つイッチ城へ。

イッチ城 18 ソレイユの家でおばあさんに予言者に会う方法を教えてもらう。

盗賊の塔 19 予言者の欲しがっているという盗賊の宝箱を手に入れる。

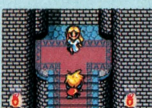
イッチ城 20 予言者ブラックに会うが、捕らえられ、小さくされてしまう。

ブラックの部屋 21 パスタを仲間にする。ルナとの出会い。ブラックの鏡との戦い。

封印の神殿 22 イッチ城から逃走するブラックを追って、封印の神殿へ。

CHECK POINT 15 あれから16年が過ぎ…

母ルーヌのもとに届けられた1通の手紙が、少年ソニアを壮大な冒険に誘う。ニーポートの街のノースからの手紙は、城に新しい予言者が到着したことを告げる。ソレイユの行方を占ってもらうため、ソニアはイッチ城へと旅立つのだ。

▶ノースの手紙を母ルーヌに見せる。

▲父から剣、母から魔法を受け継いだ、新主人公ソニア。

CHECK POINT 16 船着き場からイッチ王国へ

船着き場の主人にルーヌからもらった女神の像を見せ、船に乗ってニーポートへ。港町では、ノースを仲間にする。そして、イッチ城へ。

CHECK POINT 19 盗賊の宝箱

▶ソレイユには開けられなかった宝箱。

イッチ城へ向かうソニアとノースだが、城の衛兵は予言者ブラックに取り次いではくれない。ソレイユの家を訪ね、ソニアのおばあさんの「盗賊の宝箱を持っていけば、新しい予言者に会えるかも」という助言を頼りに、盗賊の塔へと向かうことになる。

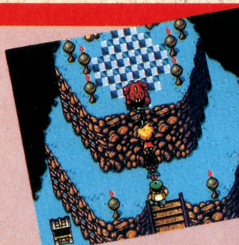
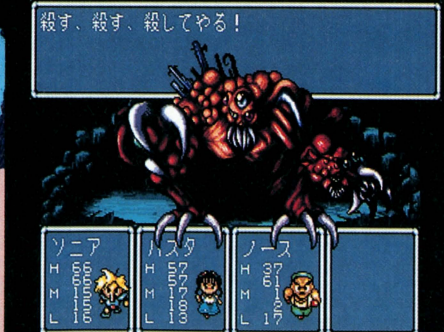
CHECK POINT 21 小さくされたソニアとパスタ

盗賊の宝箱を手にイッチ城へと戻るソニアたちだが、捕らえられ、小さくされてしまう。元の姿に戻るには、ブラックの鏡を破壊するしかない。少女パスタを仲間に、鏡を探すのだ。

◀捕らえられるソニア。

▶パスタとともに鏡を探す。

▲鏡に映った自分に攻撃すると痛い！

迷宮と化した封印の神殿には哀しき魔物の姿が……

▲洞くつの奥深くに待つ巨大な魔物。
▶邪悪な力を持った魔物を倒すと、哀しい正体が明らかにされる……。

鏡を破壊すると、王にかけられていた催眠術も解け、王は昔の優しさを取り戻す。逃走するブラックを追って、ソニア、パスタ、ノースの3人は、封印の神殿へと向かう。掘り返され、地下迷宮と化した神殿跡には、哀しき魔物が待ち受けている……。はたして魔物の正体は!? 樹士の宝とは？ 冒険は始まったばかりだが、今月はここまで！

2月号は1月8日(土)発売!!
全ページぶちぬき!!
PCエンジン版
エメドラ制作秘話
独占インタビュー
SONY次世代マシン
PS-X
SCE社 副社長の勝利宣言!!
大特集
ここまで来た!!
CD-ROMエッチ
'94年、CD-ROMでコンピュータがますますHに!
電撃徹底調査
ゲームクリエイターが選ぶ次世代機
3DO、PS-X、サターン、任天堂……
ぞくぞく登場の次世代マシンにかけるゲーム開発者たちの意気込み
2月号の表紙は水野美紀ちゃんが目印
DENGEKI
おかげさまで
1
周年
★信頼と勇気★
創刊1周年記念号
電撃王
発売●主婦の友社 発行●メディアワークス

横山智佐
PROFILE
生まれた日……12月20日
出身地…………東京都
スリーサイズ…B 78・W56・H82
主な出演歴…
天地無用！魎皇鬼
ＮＧ騎士ラムネ＆40ＤＸ
ＰＣ出演歴…
銀河お嬢様伝説ユナ
女神天国
CHISA YOKOYAMA
人気声優の素顔
Angel Voice
エンジェル　ボイス
その6
何かを感じて欲しい…今、みんなへ…
数えきれない表情を見せてくれる。
切りとられた瞬間ごとに異なる魅力を感じさせてくれる。
繊細で、情熱的な彼女の美しさは宇宙の法則のひとつ…。

◆まずはじめに、声優になろうと思ったキッカケは？
「ルパン三世です！　中学生の頃『カリオストロの城』をＴＶで見て、ルパンみたいな仕事したいと思って」
◆ド、ド、ドロボーですか？
「違いますよ(笑)。ルパン三世に感動してお母さんに話したら、アニメには声優さんていう人たちが声を吹き込んでいると教えられて、それで私も声優になろうと」
◆それで、実際に声優になってみてどうでしたか？
「デビューのころ、矢尾一樹さんのラジオ番組のアシスタントをしたんですが、機関銃のようなおしゃべりに負けて、何もできなくてヒドイもんでした……」
◆でも、やめなかったというのは？
「だからそれがくやしくて、一人前になるぞ！　って」
◆今まで演じた中で特に気にいっている役は？
「どの役も好きなんですが、アニメもゲームも、自分の声が出てくると恥ずかしくて、チェックする時は、先にお母さんに見てもらって、感想を聞いてからで……」
◆尊敬する先輩はいらっしゃいますか？
「養成所の先生でもあり、私生活でも相談に乗っていただいてる野沢雅子さんです。もう私の中では、すべてにおいて、ナンバーワンって感じです」

○人○気○声○優○の○素○顔○

Angel Voice

エンジェル　ボイス　その6

CHISA

協力／SHOT BAR クッカバラ （株）アーシビジョン　ヘアメイク／

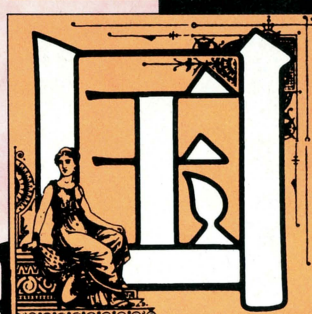
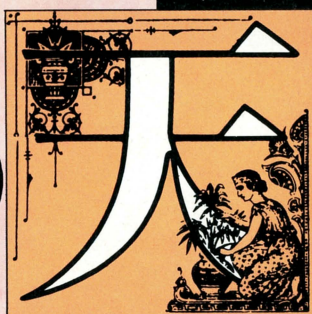
◆チャキチャキの江戸っ子だと聞いたんですが？
「そうです。父は3代母は4代東京に住んでます。だからプロ野球は天下無敵の巨人ファンです」
◆それじゃ、学校もずっと東京で？
「ええ。ちなみに高校は下心あって、共学を選びました」
◆気持ちはわかります！　で、好きな男性のタイプは？
「中学の頃は年下の子がかわいくて好きでしたけど、今は年齢は関係なく、頭の回転が早くて優しい人がいいなぁ。あと、ルパンみたいな人!!」
◆お住いは今もご実家ですか？
「そうです。もう居心地よくて、家にいると何もしない〝お姫様状態〟。一生家にいたいくらい(笑)」
◆自分のお部屋の中はどんな感じですか？
「6畳の部屋なんですが、散らかってまーす。雑誌とかゲームとかCDとかが、いろいろ投げてあります」
◆ゲームはよくやられるんですか？
「『ボンバーマン』と『ストII』が好きですね。最近、〝GT〟を買いまして、移動の新幹線の中とかでよくやるんです。ちなみに私の『ストII』の持ちキャラは春麗です」
◆好きな食べ物は何ですか？
「杏仁豆腐。あと甘いものと、お菓子全般です」

そして彼女は別の顔を見せる

YOKOYAMA

◆1日の中で一番好きな時間は？
「イベントが終わったあと、家に帰る前に1人で喫茶店に入って、そこでただボーッとするのが、私にとって大切な時間ですね」
◆休日はどんな過ごし方を？
「最近はエッセイを書いてますね」
◆そういえば、雑誌にコラムを書いてますよね？
「ええ、文章を書くのは好きなんですよ。だから、大勢でやるアニメやイベントの仕事と、1人で書く文章の仕事を、バランスよくこなしていきたいなぁと」
◆カラオケなんかには行かれますか？
「ええ、たまに。よく歌うのは『天城越え』とか『お祭りマンボ』とか。新しい歌は今、仕込み中です」
◆顔以外で、自分のチャームポイントをひとつ。
「背中の右の方にある大きなホクロ。これは小さい頃から一緒に育って、今では私の〝主〟と呼んでます」
◆最後に横山さんの野望を教えてください。
「自分で原作を書いて、キャストも監督もスタッフも、ぜ〜んぶ自分で選んで、ちさタローのTVアニメシリーズを作る。おばあちゃんになったら南の島で暮らすこと」
◆では、その野望がかなうことを楽しみにしています。

2月号の天野由梨さんの生まれた日は1月5日、出身地は京都府のまちがいでした。おわびします。

あの感動を完全体験
"エメドラ"のすべてがここにある
Emerald Dragon
エメラルドドラゴン
絶賛発売中
ゲーム体験ソフト＋ガイドブック
電撃CD-ROM and BOOK①エメラルドドラゴン
●『エメラルドドラゴン』の序盤が遊べるオープニングデモを完全収録。また射的・パチスロなどのサブゲームと、オリジナルサウンド編曲集も楽しめるCD−ROM。さらにガイドブックには、資料設定集や開発スタッフの話などなど、最新情報盛り沢山!
●定価2480円(税込)
※この体験ソフト＋ガイドブックは電撃ムックシリーズです。お求めはお近くの書店で
絶賛発売中
電撃CD文庫 エメラルドドラゴン
●PCエンジン版『エメラルドドラゴン』に使用した、作曲・福田裕彦による全BGMをノーカットで収録。ブックレットにはキャラクターデザイン・木村明広描き下ろしのイラストをはじめ、ゲーム画面の原画や登場するキャラクター設定資料を満載!
●定価3800円(税込)
※CD(約60分、豪華上製本仕様ケース入り)＋ブックレット(64ページ)、外箱入り
'94年 2月1日発売
電撃攻略王 エメラルドドラゴン 公式ガイド
●PCエンジン版『エメラルドドラゴン』を完全収録。電撃だからできる、とことん追求した数々の攻略法をこの一冊に凝縮。公式の名はダテじゃない!
●定価880円(税込)
※電撃PCエンジン特別編集 96ページ・オールカラー
'94年 5月発売予定
待望の小説化、ついに決定!
電撃文庫 エメラルドドラゴン
●作・飛火野耀、監修・飯淳、イラスト・木村明広の強力スタッフが贈る、待望の小説版『エメラルドドラゴン』。ついに登場!
発売●主婦の友社 発行●メディアワークス
©NEC Home Electronics, LTD ©Media Works ©グローディア／ライトスタッフ

読者参加RPG
女神天国
Megami Paradise
最後の刺客
ばい～ん、ぼい～んと登場～っ!!
ボンテージャー!
女神天国運営委員会
企画委員長▶極楽編集者T
絵画委員長▶好実昭博
作画委員長▶宮須弥
論文委員長▶悠浦紫亜
作文委員長▶まふたぁ
運営委員長▶REAL
セルワーク▶鈴木孝子

業界初

♥ ゲームの"着せ替えシステム"を誌

女神天国 MEGAMI PARADISE

NEC HE／'94 春頃発売／価格未定 RPG SCD専用

着せ替えシステム ゲーム画面

▲PC版『女神天国』では、コスチュームで強さが変化するシステムを採用してるのだ。

システム解説 1

『女神天国』では、女神さまたちが装備するコスチュームの組み合わせによって、パラメータや能力が変化するんだ。コスチュームの種類は、ボンデージや体操服、モーモーちゃんパジャマなど、従来のRPGの常識を超越したモノばかり。これらのコスチュームは、「上半身」「下半身」「クツ」の3つのパーツに分れていて、自由に組み合わせることが可能だぞ。

リリス

いつもポワワ〜ンとしている、おっとり屋さんで、ぬいぐるみが大好きなリリス。ショートカットの彼女には、スポーティなコスチュームが似合いそうだネ。カワイイ動物のかぶりモノもハマリそう♥

身長：154cm

ステイシア

優しく包んでくれそうな、落ちついた雰囲気が漂う、おねーさまタイプのステイシア。パッと見は清楚なワンピースなんかが似合いそうだけど、ハデハデなボディコンも意外といいかもね。

身長：171cm

正しい遊び方

今回のスペシャル企画は、キミの手で『女神天国』の着せ替えシステムを実際に体験してもらおうというモノ。遊び方は、簡単！ ここにいる4人の女神さまを切り取って、大切に保管しておこう。すると、次号から付いてくる着せ替え用のコスチュームを、自分の好きな女神さまに着せられるってワケだ。それを拡大カラーコピーすれば、等身大の女神さまを手に入れることも……。お楽しみに!!

取り扱い注意

このページはとっても危険なため、家族や友人の前で遊ぶのはやめましょう。女神さまを切り取る際は傷つけたり、ヘンないたずら書きをしないよーに。切り取ったあとは、小児の手のとどかない所に保管してください。念のため2冊買っておくことをお勧めします。また、今月号だけでは遊べませんから注意してください。次号にはコスチュームが付くので、ちゃんと買って正しく遊びましょう！

上で先どり体験できちゃうぞ!

立体 お楽しみ Collection 1
コレクション

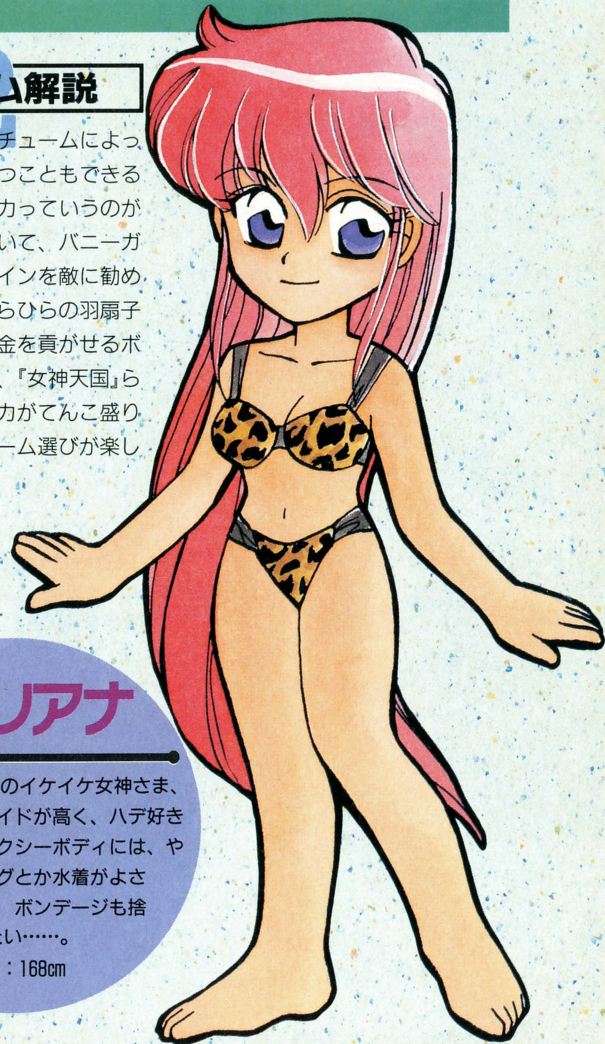
女神さまと遊ぼう!!

システム解説 2

女神さまはコスチュームによって、特殊能力を持つこともできるんだ。この特殊能力っていうのがこれまた変わっていて、バニーガールの衣装ではワインを敵に勧めて眠らせたり、ひらひらの羽扇子を振って敵からお金を貢がせるボディコンなどなど、『女神天国』らしい奇想天外な能力がてんこ盛りなんだ。コスチューム選びが楽しそうだね。

ルルベル

キャピキャピの元気いっぱいなルルベル。おしゃべりがとっても好きなんだ。ルルベルにはやっぱり、フリフリのフリルがついたかわいい洋服がイイよね。色もピンクなんかが似合いそうだ。

身長：147cm

ジュリアナ

お色気タップリのイケイケ女神さま、ジュリアナ。プライドが高く、ハデ好きなんだ。彼女のセクシーボディには、やっぱりハイレグとか水着がよさそうだよね♥　ボンデージも捨てがたい……。

身長：168cm

●次号予告●

主人公リンリンと ゆかいな制服コレクション編

次号では、お待たせの主人公リンリンがお楽しみコレクションに仲間入り！　そして、気になるコスチューム第1弾は、憧れの女神さまたちの優雅な制服いろいろだぞ。パリコレに負けないゴージャスなコスチュームが登場するから、お楽しみにっ!!　次号も『女神天国』から目が離せないゾ。

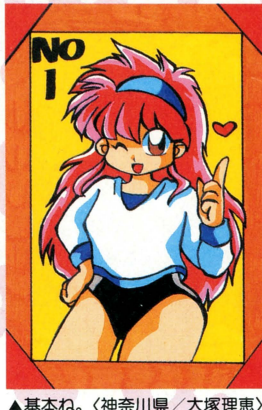
聖女神学園
生徒会
主催

体操服コンテスト投票結果発表

予想はしていたけど…むーん、2位の3倍以上の票を集めた「ぶるまぁ」が、聖女神学園指定の体操服に決定したとは！　みんな好きだね〜。

1位 ジュリアナのぶるまぁ…224票

▲おちさんねーっ。〈兵庫県／がまくん〉

▲アタックNo.1!!〈神奈川県／高久麻紀〉

▲基本ね。〈神奈川県／大塚理恵〉

▲ワタシだけを見るのよ！〈栃木県／ぺこりーな〉

▲1位はいただきよっ！〈福岡県／くぼちゃー寿〉

▲うれしいですわ。〈福岡県／翔騎DX〉

▲リボンがカワイイですね。〈福岡県／榊まろん〉

プチメガのピンク「おめでとーございます！　ジュリアナさまの着ていた体操服が1位になったんですよぉ！」
ジュリアナ「あのね、はじめに言っておくと、"体操服"がウケたんじゃなくて、"ワタシがぶるまぁを着てた"から、人気が出たのよ。そこんとこをカン違いしないよーに。ホーホホホホ！　さーて、今日はどのぶるまぁをはこうかなっと♡（←すっかりヤミツキ）」

2位 ルルベルのアーマー…71票

▲ダイエットになるもんねー！〈兵庫県／ふにゆきち〉

ルルベル「2番だ2番だ2番だぁーい。へへんぱやぱや〜ん（意味不明）。この体操服、動きづらそうに見えるけど、ホラっ、アタシが着れば……あ、あれ？　う・ご・け・なっ・いっ！　ガガーン！」
プチメガのピンク「やや。ルルベルさま、だいじょーぶですか？　体操服の重さでムネがつぶれてますよ…」
ルルベル「なぁにいいい！」
ピンク「あ、動いた」

▲ステキ！〈東京都／類家こらん〉

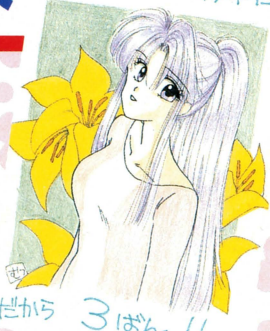
▲カッコいい！〈長野県／長尾翔〉

▲〈神奈川県／プロキオン〉

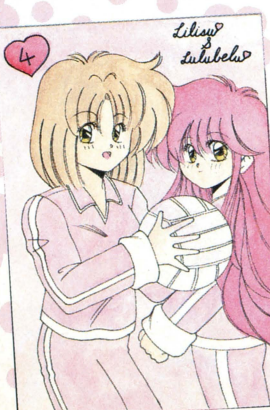
3位 ステイシアのレオタード68票

▲キレイ…。〈東京都／栞羽元基〉

▶まあ…。〈東京都／鷹沢裕明〉

ステイシア「女神ならば、清らかで美しく、だれからも愛されるレオタードを着こなすことも大切ですわ。でも中には、体のラインがハッキリ出る服が苦手な女神もいるようなので、仕方がありませんわね…」
ルルベル「それ、アタシのこと〜〜？」

▲背景とマッチしていますわ。〈東京都／中西恭子〉

4位 リリスのジャージ44票

リリス「…4位になってしまったですぅ。ざんねんですぅ。やっぱりジャージってジミなのかな？　でも、リリス、ブルマーは大好きなので、1位になったのはとてもうれしかったですぅ！　どーせなら、ブルマーの上にジャージを着れば、さらにかんぺきになれますぅ!!（にこにこにこ）」

▶ルルりんと2ショット。〈福岡県／水野麗〉

*この発表は'93年12月号の投票結果を集計したものです。

郵便はがき

おそれいりますが41円切手をはってください

東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
メディアワークス

編集部

「女神天国　第7話」係行

住所	〒
氏名	

ペンネーム			
性別	男・女	電話	☎　（　　）
年齢	歳	学年または職業	

〈キリトリ線〉

読者参加RPG「女神天国」アンケートハガキ

◆どの女神さまに質問しますか（P.64〜66参照）

女神の名前	

◆質問の内容も書いてね

◆好きな女神さまの名前とその理由を書いてね
（P.64〜66参照）

女神の名前	
好きな理由	

◆嫌いな女神さまの名前とその理由を書いてね
（P.64〜66参照。未記入でもOK）

女神の名前	
嫌いな理由	

◎ハガキのしめ切りは１月14日（当日消印有効）

<キリトリ線>

わくわく女神天国

第7話　最後の刺客マハラジャの正体…の巻　　作／宮須弥

おとなしそうな人だねー

お友だちになれそう

アノ…ワタクシマハラジャといいマス

ニッコリ

どうぞヨロシク…

こちら留学生のマハラジャさん

みなさん仲良くしてあげてくださいね

ピシャ

それじゃ先生はほかのクラスに用事がありますから―――

……

よろしくマハラジャさん

こ…こちらコソ

ペコッ

ステイシアさん

はい

彼女に学園のことをいろいろ教えてあげてくださいね

HAHA!
Hey!
ジャーーーン
ミナサン
覚悟しなサーイ
でございマスヨ！
――ん？
何を隠そう
ミーは
第4のヤミメガ
マハラジャね！
目がチカチカ
するよ〜〜〜
目が見えなーい
フラフラ
NOーーーッ!
あばばばば
ぐるぐるぐるぐる
あらヤダ
先生、忘れ物
しちゃったわ
へーーイ！
ちゃんとコッチを
見るのデーース!!
ガラッ
ピシャ
くるっ
やーねぇ
私ったら
ガラッ…
目のさっかくかしら……
ジャマものが
消えたトコロで
えっ
何？
何が
起こったの？
あら？
フーフーッ

■"刺客"が"失格"……………な〜んちて（←死刑!）

清潔ぴかぴか SOAP

女神さまのあこがれプライベートROOM♥

大人気（だったっけ?）のこのコーナーも、ついに最終回！ そのシメを飾るのは"最も女神さまらしい"というウワサのステイシアさまのお部屋！ 超ケッペキ症な彼女の清楚で気品あふれるお部屋の様子は…?

まぁ、いらっしゃいませ！

まあ、よく来てくださいましたわ。わたくしの部屋へようこそ。（異常にキレイな部屋を指しつつ）散らかっていてごめんなさい。ちょうどお掃除している最中なんですの。……あ、少しの間部屋のスミにいてくださる？ ……パタパタ……（と、30分間はたき続ける）。さて、次は床をキレイにしなきゃ…あ、その掃除アイテム取って下さいな……ガーガー…あら、おヒマそうですね。それなら、これで窓をふいて頂けると助かりますわ。

……（3時間後）ふう、やっと片付きました。（ふと時計を見上げる）いけない、もうこんな時間！ お風呂に入らなくては。というわけで、今日のところはお引き取り下さいね……バタン！（ドアが閉まる）。

ステイシアの家族構成

ステイシアは20歳の立派な大人（?）なので、両親は基本的に彼女の生活にはノータッチである。ファザシアは獣医さんで、マザーシアは画家、というリッチな一家だったりする。ステイシアの育ちの良さの基本はここにあったのだ。んでペットのさかなは見た目はフツーのサカナ。ところが…。

ファザシア

パラダイス界では大人気の獣医さんなのだ。

マザーシア

美しく気品ある母上。芸術家なのである。

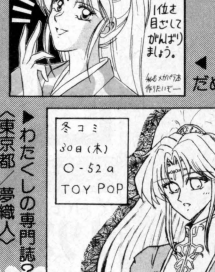
さかな

学術名「デンジャラス・ヘル・ブラッディア」。

ステイシアの神殿

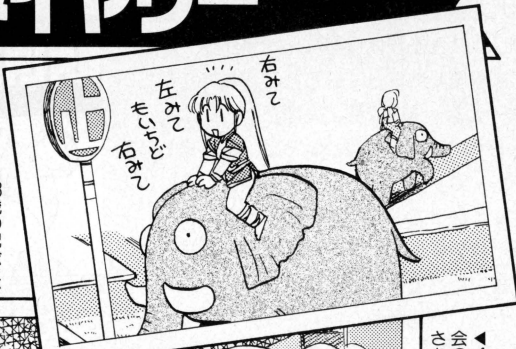
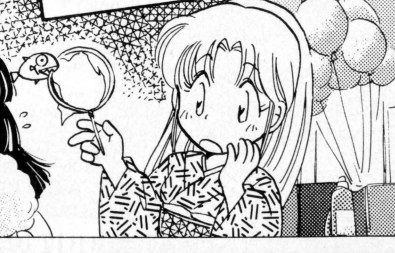
1241名という多数の信者さんのおかげで、今回も3位という地位につく事ができました。今回はちょっと狭いのですが、みなさんの熱意でカバーしているので助かりますわ。

●冬のお風呂は“バスクリンゆず”ですよね。ステイシアさま？〈大分県／Dr．ポワロ〉
★本物のゆずを入れると、効果がありますわ。
●ステイシアさま。申し訳ありません。私はあなたの美しさを描くことができません。あなたさまは美しすぎる…〈石川県／スーパークォウ〉
★うれしいですわ。でもアナタの誠意がこめられた絵は、何よりも美しいですわ。がんばって下さいね。
●小さく野に咲く吾亦紅（われもこう）のような貴方に、我が命を捧げましょう。〈熊本県／高橋 拓〉
★ずいぶん難しい言葉をご存じなのですね。
●初めてなので、全くわかんない。〈愛知県／迦遊羅〉
★わからない、と言いつつもわたくしを選んでくださったあなたの心の清らかさに感激しました。編集者にキツく申しつけて、次話からわかりやすい内容にさせますわね。うふふ。

▲ぎくっ。〈福岡県／榊まろん〉
▲いい言葉ですわ。〈神奈川県／樹鈴聖〉
▲そのとーり。〈大阪府／としゆきさとる〉
▲ピンクと一緒。〈福岡県／蒼華〉
▲ですわよ。〈埼玉県／水奈瀬真幸〉
▲〈鳥取県／Kライン改め草凪〉
▲がんばって！〈愛知県／三剣速人〉
▲〈岡山県／風の旅人〉
▲うふふ。〈埼玉県／ぷよぷよ〉
▲〈埼玉県／ふるだぬき〉
▲勝ってね。〈愛知県／仙人掌〉
▲わたくしの専門誌？〈東京都／夢織人〉
▲おいしそう。〈神奈川県／とど祭イボ〉

ステイシアの㊙アルバム&ダイヤリー

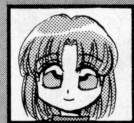
○月△日くもり　早朝、家の回りをキレイにしようと玄関を出ると、枯れ葉の山が……秋はこれだからイヤですわ。早速ホウキで枯れ葉を集め、集め、集め……あらやだ、いつの間にか学園の庭まで掃いていましたわ。ついでに教室も掃除して差し上げようかしら？

□月◎日はれのちあめ　あまりにお天気が良かったので、公園で魔法の練習をしました。今回の魔法は変身魔法の「くるりんにゃんころりん」。これは、シャミセンを弾きながら呪文を唱えると、ネコに変身できる、という初級魔法なのです。★しゃんりんにゃんにゃん…と呪文を唱えていたら、なぜか大雨が降ってきてしまい、魔法の練習は中止に。とっても残念でしたわ。でも…まさかわたくしの呪文が失敗して…いいえ、断じてそんなことがあるはずないですわ！

×月□日あめ　こんな日に外へ出るのもなんですし、のんびりとアンニュイな気分で、お昼のドラマを見ましたわ。タイトルは「徹底的に愛と青春の旅立ちはもう誰も愛せないトゥルーラヴな大人のキス」。ちょっと長いですわね。でも……あぁっ！　やはり愛とは一輪の花のようにつつましく、そしてはかないものなのですね……くらくら。思わず目頭がジーンときてしまいましたわ。さっそく録画した分をもう１回見なくては……。

▶18歳の記念に、「二種限定ゾウ四駆操車」免許を取得した時の写真。
◀4歳の頃。盆踊り大会の出店で、ペットのさかなとの出会い。
▶聖女神学園大学組進級試験の頃。意外にがんばり屋さん。

女神天国パラダイス神殿

またしても順位が入れかわったぞ。最下位となったルルベルの信者のパワーが爆発っ!! あっ、という間にステイシアとの差が縮まってしまった。ジュリアナあわれ…。

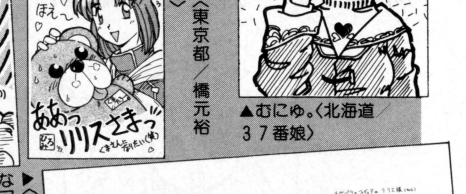
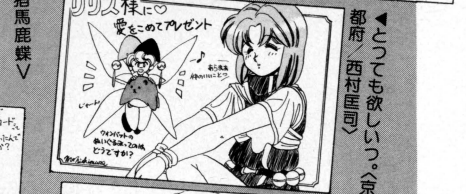
リリスの神殿

信者数 1308名

いつもたくさんのお手紙ありがとうございますぅ。今回はパラダイス神殿のページに戻ったので、お手紙、いーっぱい紹介することができて、とってもうれしいですぅ。

●リリスさまの腰につけている丸い玉はなんですか？　〈静岡県／LOVE2女神様〉
★この玉ですか？　これはぁエッグマン…じゃなくて精霊球といって、いろいろな種類の精霊さんが入ってるお守りなんですぅ。
●あなたが微笑んでくれるなら、今年の受験は乗り切れるぅぅー！　お願いですからボクを見捨てないでー！〈北海道／竜騎士ジーク〉
★にこにこ。だいじょうぶですぅ。リリス、応援してますから、がんばってください。
●今回からリリスさまの信者になりますが、許してくれますか？　〈福島県／マリアージュ〉
★いままでは、リリスの信者さんじゃなかったんですかぁ？　とってもかなしいですぅ。これからはリリスを応援してくださいね。
●リリスさま新体操部なんですか!?　リリスさまが優雅に舞っているところを見てみたいよーっ！　〈東京都／光龍王〉
★そういうふうに言われると、とっても恥ずかしいですぅ。もっともっと練習して、じょうずになってからでいいですか？
●リリスさまのお母さんのママスさまは若いと書いてあるけれど、何歳ぐらいなんでしょうか？　〈福岡県／MA−ku〉
★えっと〜、リリスのお母さまの年はぁ……(ママス：リリス〜、いっちゃだめですよ)わかりました。ヒミツだそうですぅ。
●最近リリスさまに元気がありません（上位に着けない）が、オレがついています。元気を出してください。　〈岩手県／東雲〉
★え？　リリスはとっても元気ですよぉ。信者のみなさんこそ、落ち込まないで明るい気持ちでがんばるですぅ。約束ですっ！
●アンジェラさまがかわい〜。心が動かされてしまう〜。〈神奈川県／リリス様親衛隊〉
★アンジェラさんって、ステキな方ですもんね。でもリリスのこと、守ってくださいね。

▲カッチョイイですぅ。〈群馬県／闘士郎〉
▲〈福岡県／水神…〉
▲〈神奈川県／ごくらくまる〉
▲〈北海道／桜柳柿之介〉
▲アストロ☆クマさん！〈兵庫県／ふにゅきち〉
▲がっつ。〈大阪府／あーしゅ〉
▲〈東京都／猪馬鹿蝶V2〉
▲とっても欲しいっ。〈京都府／西村匡司〉
▲がんばっ！〈山形県／銀乃翼〉
▲OKですぅ。〈長野県／長尾翔〉
▲雪だぁ。〈埼玉県／ケージ〉
▲そうですね。〈岩手県／緒川むつき〉
▲わーいクマさんですぅ。〈岡山県／ほろほろ〉
▲それは禁句。〈岡山県／三上宗博〉
▲〈愛知県／こびとかば〉
▲〈東京都／橋元裕弥〉
▲むにゅ。〈北海道／37番娘〉
▲えへへ。テレるですぅ。〈兵庫県／KO−JI！〉
▲ボ〜。〈東京都／はひどろ〉
▲〈茨城県／時雨星霧〉
▲〈宮城県／もりの♡こえだ〉
▲〈モデラー高橋〉さんの壮大なフィギュア計画書です

ルルベルの神殿

信者数 1067名

やったぁ〜。なんとかビリは脱出できたみたい。それにステイシアまであと一息みたいだしねっ。信者のみんな！　あと少しだぞっ!!　応援よっろしくねっ！

●ルルベルさま、いくら“ビリ”だからって落ち込まないでくださいよ〜。“ビリ”だからって、ルルベルさまの魅力（胸は除いて）が変わるわけじゃあないし〜。〈神奈川県／言霊〉

★ふふふ、そーゆーいぢわる信者には、ゆけっ、ルルりん28号！　ルルパーンチだぁっ!!

●ルルベルさまと信者の我々が勝利できないのは委員会の陰謀ではないでしょか？　委員会に天罰を！　特に企画委員長の極楽編集Tに!!　〈大阪府／カラー・ブラック〉

★そうだったの？　よーしっ！　極楽編集Tにも、ルルキーック!!（ドガッバギッ）

●私は前回ヤミメガのパステルさまに、心を奪われてしまいました。この罪はルルベルさまの信者として、神殿とゲームでルルベルさまをトップにすることで、償わせていただきます。〈佐賀県／ぷあ〉

★よ〜しっ。今日からハガキを一日一通送るよーに。

●ルルベルさまって4女神の中で一番かわいいですね。〈兵庫県／フジガ〉

★えへへ、そーだよ。（←遠慮しないヤツ）

▼〈広島県／タカアシ〉

◀大人っぽいなー。〈大阪府／酔星人〉

◀〈三重県／雅好奈〉

◀〈東京都／S・V…〉

▲〈福島県／はるか…〉

▲アンテナ…。〈愛知県／青玉士〉

▲〈千葉県／秋風ま…〉

◀〈富山県／まつぼーふに〉

◀見たーい。〈東京都／今井雪己〉

▶〈埼玉県／やみのすけ〉

信者の小屋

ついに「プチメガの巣」を吸収してデカくなったこのコーナー。今回は鬼気迫るハガキたちをメインにご紹介。この迫力の枚数って、いったい……。

〈茨城県／ルルベルの…〉11枚目がない

〈神奈川県／川西碩〉もはや元祖。お見事！

〈東京都／きゃわい〉デカ絵がスゴイ…

▲〈宮城県／せおのりう〉

▶〈静岡県／絵東遊〉

▶〈神奈川県／高久麻紀〉

▶〈大阪府／水智真亜夜〉

◀〈三重県／ミナクリ〉

◀〈北海道／ぼちまる〉

ジュリアナの神殿

信者数 706名

あら？　なんで最下位に戻っているのよっ!!　え？　しかもヤミメガのアンジェラよりも少ないって？　じょーだんでしょっ！　次号では、また逆転してあげるわよおっ!!

●最下位脱出おめでとうございます。次はどうなるんでしょう？　1P独占か、それとも……。〈秋田県／佐藤明〉

★ほら、ワタシって、欲がないからぁ〜、1P独占なんてゆーちょっぴい夢は、どーでも…よくないっ！　おらおら信者たち、ハイヒールで踏んであげるからがんばりなさーい！

●川西さん、あんたの意気込みにオレぁ〜ほれたよ。ってなわけでオレはリリスさまから改宗します。ジュリアナさま!!　愛してますぅ〜!!　〈宮城県／アッチョンブリケ〉

●たまにゃージュリアナさまにしようかな〜っと!!　は!?　あれ!?　動けない！

★ホーホホホ！　またワタシの信者が増えたようね！（←愛のアリ地獄女と人は呼ぶ）

◀〈佐賀県／うれしの2号〉

▲〈東京都／ふにゆきち〉

▲スタコラサッサ〈大阪府／霧影〉

▲ぎくっ〈茨城県／こんてん〉

◀〈宮城県／葉月奈寛美〉

▲おーっ〈大阪府／よしひろ〉

◀〈福岡県／くぼぢゃー寿〉

◀〈栃木県／加藤博〉

▲〈東京都／類家こらん〉

女神天国
ゲームセクション
結果発表

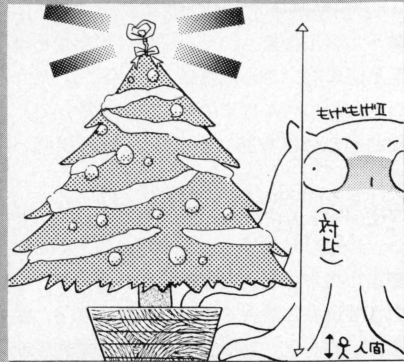
聖女神学園恒例大ク

☆女神天国が「電撃コミックGAO!」で本格始動!!

うらべ・すう先生が描くコミック版「女神天国」が、3月号（1月27日発売）より、本格新連載スタート!!

予選結果だ!

女神さまだーい好きな、全国1兆4千億人のファンのみなさん、こんにちわーっ！　レポーターのピンクでございま……
ルルベル「みんな見て！　直ったよ、アストロ★スターっ!!」（この間壊れたのだ）
ジュリアナ「あ、ホントに直ってる！　ルルベルもたまにはやるじゃない！」
だぁ――――!!　私の自己紹介が……でもホントに直ってる！……さすがルルベルさまですね。
ステイシア「でも……なんか形が変わっているよーな気がしますわ」
え？　……ホントだ。以前のアストロ★スターとは似ても似つかないですね。
リリス「それでも直っているから、リリスいいと思いますぅ」
ルルベル「そーだよーん！　エライでしょー！」
うーん、エライ、エライ…。
ジュリアナ「じゃあさ、今度のクリスマスパーティを兼ねて『アストロ★スター復活祭』をやろーよ！」
ステイシア「それは良い考えですわ。学園内にある、大きな杉の下でやると盛り上がりますわよ」
リリス「アストロ★スターは木のてっぺんに飾るとキレイですぅ」
ルルベル「うんうん、それいーね！　早速今から準備しよーよ！　ピンク、信者のみんなを呼んできて！」
な、なんか話の筋が違うよーな……。

今月の予選

今回は、聖女神学園の広大な敷地内にある小高い丘にそびえ立つ杉の木の下で、クリスマス祭&アストロ★スター復活祭が行われることに。しかし女神さまたちは、この後に起こる恐るべき出来事を知る由もなかった……。果たして女神さまたちの運命は？

サラッと結果が知りたい人は…

くわしいリプレイとくわしい展開が知りたい人は…

1　えー、大変ながらくお待たせしました！　ただ今より、聖女神学園恒例『大クリスマス祭&アストロ★スター復活祭』を開催します!!　あ、ちなみに今回の司会を務めます、プチメガのピンクです。よろしくお願いしまーす！
ジュリアナ「よっ！　待ってました大統領！」
ステイシア「ジュリアナ……もうワインを飲んでますね！　まだ未成年なのに、いけませんっ！」
ではははじめに、女神さまを代表してリリスさまからひとことお言葉を頂きたいと思います！　ではリリスさまどーぞ！　……って、あれ？　リリスさまぁ!?　どこですかぁ～～～？
ルルベル「リリスーっ！　出番だよー！」
あれ？　さっきまでルルベルさまの横でくまさんを抱いたままウトウトしていたのに……。
謎の声「あの…リリスさんの体は……ここですわ」

2　あっ！　リリスさま！……でもなんか雰囲気が違うよーな……。
謎の声「ですから、リリスさんの体には私が乗り移らせて頂きました」
ジュリアナ「その声は……アンジェラ！」
確かに声はヤミメガのアンジェラ……それじゃありリスさまの魂は一体どこへ？
アンジェラの体「リリスここですぅ～～～!!」
ステイシア「ア、アンジェラ！　じゃなかった、中身はリリスなのですね！」
リリスの体「そのとーりです。ヤミママさまのご命令により、みなさんには申し訳ないのですが、アストロ★スターは私が預からせていただきます」
ルルベル「そーはいかないよっ！　信者のみんな、なんとかリリスを元に戻してっ！」
信者一同「お――――――っ!!」

3　リリスの体「でも……せっかくのセットを壊すのはもったいないので、ここはひとつパーティゲームで勝負いたしませんか？」
ガクッ……ヤミメガのくせにセコイ！
リリスの体「まずは、このトランプを使ってババ抜きをいたしましょう」
げげ！　なんておっきなトランプ！　高さ3mぐらいあるんじゃ……ではゲーム開始！
ルルベル「これおもーい！　みんな、手伝って！」
やはり女神さまには荷が重いらしく、信者たちが加勢に向かいます。しかし！　トランプの超重量に信者が次々と押し潰されていきます！
リリスの体「どうですか？　私以外の方が持つと重量が30グラムから3トンに増える、ヤミメガ特製のトランプなんですよ」
ひぇーえぐい作戦！　とうとう信者が半分に！

リスマス大会の巻

聖夜に起こった今年最後の大バトル！ 復活したアストロ★スターを手にするのは女神さまか？ それともヤミメガか？ 大波乱の予感が……!?

4 リリスの体「さて、私はどのトランプを引こうかしら……あれ？ 何だか眠くなってきまし…たわ。一体どうして……せめ……て引いて…か…ら……すーすー」

な、なんといきなりアンジェラが眠りだしました！ さすがリリスさま、魂がなくとも体が習慣を覚えているよーです！

ステイシア「さ、今のうちに進めるのよ！」

30分後、眠りからさめたアンジェラの目の前には、ニヤリと笑うジョーカーのトランプが……。

リリスの体「いつの間にか負けてしまったのですね……ぐすん。でもここで引き下がってはヤミママさまに叱られてしまいます。勝負はこれからですよ……その前に、次はルルベルさんに乗り移らせていただきます」

ルルベル「んがんご☆」（←乗り移られたらしい）

5 とゆーわけで、アンジェラはルルベルさまの体を乗っ取り、次のゲーム……「時限爆弾しりとり」とゆー、パパイヤ爆弾を持ってしりとりを行ない、一定時間がたつと自動的に爆発するアブナイゲームをやることに……。しかし！ 手くせの悪いルルベルさまの体が勝手に爆弾をいじくり、そのショックで大爆発!! アンジェラはまたしてもあっちの世界へ……。

ルルベルの体「な、なんで勝てないの？」

ジュリアナ「でかい口叩いたワリには、大したことないのね！ さあ、続きをやりましょ!!」

ルルベルの体「ならば……今度はアナタの体を乗っ取らせていただきます！」

ジュリアナ「きゃ──────!?」

さて、お約束どーり乗っ取られたところで（笑）次のゲームですが……なんでしょーね。

6 ジュリの体「こうなったら、パーティゲームの華〝パイケーキ投げ〟で最後の勝負ですわ！ もちろんパイにはいろんなワナが仕掛けられているから注意してくださいね」

なぜパイ投げが華なのかよくわかりませんが……とにかくゲーム開始！

信者一同「うりゃあああああああ!!」

今回影の薄い信者たち、ここぞとばかり狂ったよーに他の信者にパイを投げつけています！ おっと、パイの中の唐辛子に絶叫したり、爆弾で頭がコゲてる信者もいますねー。……あ、ジュリアナさま…の体を乗っ取っているアンジェラにもパイがかかったよーです。ん？ でもあの異常な大きさは…ありゃー、巨大ななめくじクンですな。

ジュリの体「き、きゃあ!? なんですかこのナメクジは？ ……きゅう☆（←気絶したらしい）

7 無理もありません。ジュリアナさまはあのテの生き物を呼び寄せる体質があるみたいですからねー……ま、とにかく女神さまの大勝利ですね。…いつもながらギャグと紙一重ですが。

リリス「やっと元の体に戻れたですぅ！」

ステイシア「ふう……一時はどーなることかと思いましたわ。乗っ取られなくてよかった……」

ルルベル「ステイシアだけずる～い！ アタシたちはこんなにボロボロなのに──────っ！」

ジュリアナ「ま、今までのことはパーッと忘れてこれから盛り上がればいーのよ！ まずはダンスで一気にヒートアーップ!!」

では、木のそばにお立ち台を用意したので……あれ？ も一誰か踊っているよーですね？

謎の女「Hey！ エブリバディ・ダーンス！」

女神さまたち「あ、あれは……!」

☆女神天国が「電撃コミックGAO!」で本格始動!!

うらべ・すう先生が描くコミック版「女神天国」が、3月号（1月27日発売）より、本格新連載スタート!!

成績優秀者の発表は、次のページだぞ！

おまちかね！ 成績優秀者の発表!!

今年最後の成績優秀者をドドーンと発表するぞっ！ いつもどーり、順位によって発表するスペースの大きさが変わるというサバイバル方式をとっているから、ビリになってしまった女神さまは罰ゲーム！ しかも信者は1人も発表されないのだ……ちびしいのぉ。

気になる賞品だけど、2～10位までの方には女神さま設定資料集＋特製テレカを、選外発表の中から抽選で33名の方に特製テレカを、そして各女神さまのキング・オブ・信者に輝いた方には、豪華フルセットをそれぞれプレゼント！ 家宝にしてねっ!!

……信者のみなさん、ありがとうございます(しみじみ)。再び1位に返り咲く事が出来たのも、みなさんの私に対する「愛」の深さが、他の信者を圧倒したからですわ。これからも、その想いを胸に、より一層の応援をよろしくお願いしますわ。

今月のキング・オブ・信者

巨大トランプの魔の手からステイシアさまを救い、その甘いルックスで顔を覚えてもらった(?)信者ショウ！ 今回はキミがキング・オブ・信者だっ!!

豪華賞品 キング・オブ・信者の座に輝いたキミには、女神さまのすべてがわかる設定資料集&特製テレカ&ポスターをプレゼントっ！

読者参加RPG「女神天国」参加ハガキ
●キャラの名前（8文字以内 ペンネームも可） ショウ
●信じる女神の番号と女神に使って欲しいアイテム番号を書こう（P.63参照） 女神 4 アイテム 4
●仲間にするプチメガの番号を1つ書こう（P.63参照） 3
●パラメータを決めよう（10ポイントを下の3つにわりふる。P.63参照） 顔 8 力 1 ネクラ 1
●ご意見やイラストを書くべし
斬るううううう

ステイシアの信者

順位	PN	信者名	プチメガ	アイテム	撃破数	目立ち度
2位	Mr.リョウ	Mr.女神天国	3	2	11	11
3位	妖狩	アルテミス	3	2	11	10
4位	ステイシャリスト	リナルシア・レスタ	4	3	9	9
5位	ドラキュラX	ドラキュラX	3	1	10	7
6位	つるはせんべい	サンライズ	3	3	9	8
7位	ロイスアンドロイス	ユキノビジン	4	4	9	6
8位	サイコドラゴン	ファルコン	3	1	8	7
9位	モーリー森井	モーリー＝ラストゥ	3	1	8	6
10位	罠師皇子	ダルサス	3	2	8	5

ペンネーム	信者名	撃破数	目立ち度
なも	クエケケケ	8	5
ぞうさん	Z八戸のイカ	8	4
いっき	ギル	7	5
クイーン・オブ・メイル	シュナイダー	7	4
RYUひとすじ！	勝て！RYU	6	4
成木　昭宣	ライルカ	5	5
LOVE　LOVE	ツカンポプニプニ	6	4
私は日本人	日本人	5	4
ALAIN	ジャン	6	3
西音寺　磯滋	西音寺　磯滋	7	2
白銀騎士・DALK	闇忍者・鳳龍	6	3
セシル＝タイラー	セシル＝タイラー	7	1
ピー子	ピー子	6	2
ベース川口	サンマガジャン	6	2
奥田　繁	幻影騎士	5	3
シャルロット	シャルロット	5	3
カイン	CAN	5	2
ホエホエ	ホエェェェェェェェ	5	2
LED	れだ　れだを	5	2
ツインヘッド	ダークナイト	5	2
FAX－21	ふぁっくす・二十一	5	2
麦麦C－LOVE	ファンキー堀池	5	2

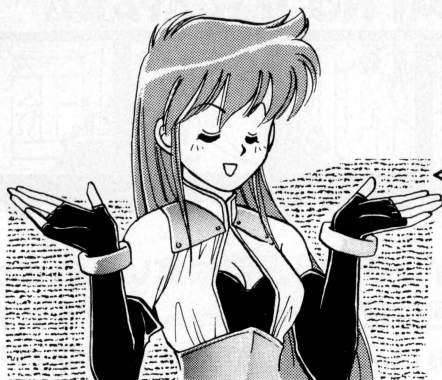
ペンネーム	信者名	撃破数	目立ち度
アムル＝野口	アムル＝シグナス	5	2
本条　祝詞	トリス・ネッカー	4	3
ミスターゼロ	ゼロタロウ	5	2
さゆり	リトル・サイニヤ	5	2
沙那王	トニック	5	1
ジャスティス	ジャスティス	5	1
熱血日本人青年	ダイナマイト・サム	4	2
てんてん	ひらてん	5	1
ノン　シュガー	アラン・プロスト	4	2
宮本亜門は知っている	アモン・ミヤモト	4	2
モリア	モリアーティー	4	2
ムラサメ	ナイト・ヘッド	4	2
アクロイド	アクロイド	4	1
Venus	ファン	4	1
タニシFX	か弱い者の味方っ！	4	1
チン・タオ	マス・カスマー	4	1
童子	フェロ・モン太	4	1
ドゥランダール	ハロルド・シェイ	4	1
この男	黒鎧五郎之介兼雅	4	1
みなも	はごろも	4	1
マコチ	ブリーダ	4	1
三剣速人	精霊騎士ラファエル	4	1

ペンネーム	信者名	撃破数	目立ち度
ステイシア様命	ママハハっす	4	1
ヴォルフラム	ファレアス	4	1
WEAK副長	バルロ愚	4	1
トム・キャット	ラグス・みー	4	1
筋肉養成ギブス	ダイナマイトボディ	4	1
byサイぞう	PAO	4	1
浪速のMick Mars	BASTARD	4	1
木野　成義	踊る　くくるかん	4	1
カイザー・ライア	カイザー・ライア	4	1
太政大臣禅師	世羅阿美維奈朱	4	1
えすけーぷSATO	えすけーぷSATO	4	1
SENOU－K2R	K2R	4	1
ZENON	ZENON	4	1
あいの康介	あいの康介	4	1
てと2号	てと2号	4	1
ハブ法王	ハブ法王	4	1
魅翠風雅	神官戦士リヒャルト	4	1
藍愁　楓	たすく	4	1
けいと	けいと	4	1
FM TOWNSII	TOWNSII	4	1

12月号の罰ゲーム当選者

「パステルのまちがい探し」の正解は、〝D－c〟〝E－e〟〝F－e〟〝G－e〟の4箇所。簡単だったせいか、正解率は約98%の264人。でもその中でポスターがもらえる幸せ者は以下の22名。〈群馬県／小林重文〉〈広島県／広川英男〉〈埼玉県／佐藤農〉〈長崎県／粕谷恵太郎〉〈神奈川県／亀井芳政〉〈鳥取県／矢木寿人〉（敬称略）他16名。

ジュリアナの信者

あれ？　もー2位に落ちちゃったの？　ちょっとアンタたち、もっと気合を入れて守らなきゃダメよっ！　今回神殿のコーナーじゃビリだったんだから、せめてこっちでトップを維持するのよ。もし守ってくれたら、ナデナデしてあげるわ……次回もがんばるのよ、ワタシのボウヤたちっ♡

今月のキング・オブ・信者♡♡♡♡

ＰＮ		信者名	
アルファ		アルファ	
プチメガ	アイテム	撃破数	目立ち度
2	2	9	5

ワタシのキング・オブ・信者はアナタッ！　やったねっ！

ペンネーム	信者名	撃破数	目立ち度
スカイライン（仮名）	モシラ	9	5
オヒロ	レオンハルト	8	5
紫の狂戦士	カイス	9	4
藤井　八雲	女神神殿大司祭	8	5
矢津　太郎	エイミーベス・メグ	7	5
homa	スタルカード	8	4
青い風のHOPE	WINNER	7	4
やま	やま	7	3
ＡＬＡＩＮ	アレッサンドロ	6	4
Ｐちゃん	響　良牙	5	5
Tea Time	アビちゃん	6	3
ヘマムシ	ヘマムシ	6	3

ペンネーム	信者名	撃破数	目立ち度
俺様	ケンちゃん	5	4
草薙　雀っ子	たまねぎ	6	2
タイガー	シンドウ	5	3
ゴコクロイホ	スペアミント	5	3
電撃芸大生	ジン＝シラムク	4	4
シャドー・フォース	餓狼電鉄	4	4
ネオ・ゲオ	月刊★信者	4	4
拝屋　松五郎	生爪照井	4	4
琴石　三乃	ジュリ穴	5	2
紫苑　レイ	エンディミオン	5	2
中日応えん団	ハマードミルミル	4	3
いっぽ	ＴＯＮＧ－ＰＯＯ	4	3
ジュリ夫	マッチョッチョッ	4	2
江口　知之	スーパーフェアリー	4	2
池田　清正	にーどるず・さが	5	1
フォーチュンクエスト	サクラダケンイチ	5	1
今井　英太郎	サーチェス・ディ	4	2
どらごん大好き	アルベルト	4	2

ルルベルの信者

ありゃりゃ、また3位だよ。みんなっ！　もっともーっと頑張らないと、みんなの名前を載せられないよっ！　ここらでドカーンと順位を上げよーよ！　ね？　ルルベルからのお願い、聞かなきゃおしおきだぞっ！

今月のキング・オブ・信者♡♡♡♡

ＰＮ		信者名	
戦闘バカ		光将龍	
プチメガ	アイテム	撃破数	目立ち度
3	2	8	4

アタシのキング・オブ・信者はアナタッ！　えらいっ！

ペンネーム	信者名	撃破数	目立ち度
鏡葉　壮真	ガン・バルド	8	3
ルルベルディー	ルルベルディー	7	4
謎の女神天国	猪岡浩二	8	3
ちょっぴり丸	ダブル☆インパクト	7	3
大魔仁	高沢仁	6	4
カオス脚本家中村	なかむら　ゆたか	6	4
魅修羅	ミシュラ	5	5
オッキー	オッキー	6	3
灘舞子	アミマル	5	2
Servant	ダーククルセイド	6	1

リリスの信者

……また狭いところに来ちゃったですぅ。今回も信者さんは1人しか発表できません。ごめんなさぁい。でもでも、リリスは信者のみなさんのことを信じていますぅ。次回も一緒にがんばりましょうね。

ＰＮ	信者名	プチメガ	アイテム	撃破数	目立ち度
お・き	グラデーション	1	3	9	3

罰ゲームの小部屋

アンジェラの"本物を探せ"

今回のビリは、ヤミメガのアンジェラ。女神たちの性格を把握しないまま乗り移るという初歩的なミスにより敗退。ま、ムリもないけど、それで許してくれるヤミママではない。

ヤミママ「わたしのかわいいアンジェラ。さ～おしおきの時間ですよぉ！」

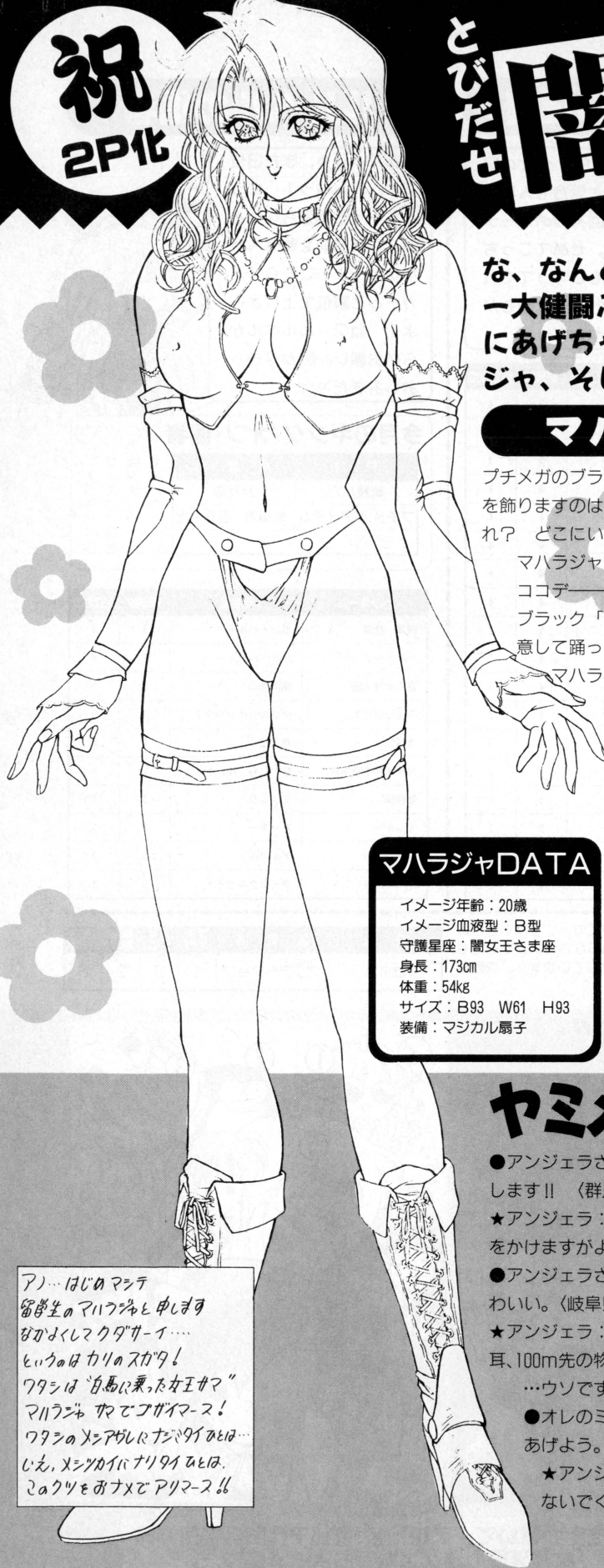
アンジェラ「あの…えっと…ごめんなさぁい……えいっ☆」

ヤミママ「ややっ。アンジェラ、"ノリウツール"の術でなにかに化けたのねー。うーむ、しかたがない娘ですわね。今回は信者のみなさんに、アンジェラが右のイラストの中のなにに化けたかを当ててもらいましょう。ハガキに番号を1つ書いて、下のあて先に送ってください。正解者の中から抽選で22名にメガパラ特製ポスターを差し上げますわ」

てなわけで、かわいそうだけど、アンジェラを見つけだして、おしおきしちゃおう！（しめ切りは1月14日。消印有効）

罰ゲーム応募のあて先　官製ハガキに住所、氏名、TEL、正解番号を1つ書いて、〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃PCエンジン「女神天国　罰ゲームでおよよ」係

祝 2P化 とびだせ 闇の女神天国

YAMI NO MEGAPARA

な、なんとアンジェラ信者がいきなり3位に食い込むとゆー大健闘ぶり！ そこで今回は2ページぜーんぶヤミメガにあげちゃうぞ！ おなじみの3人に新ヤミメガのマハラジャ、そしてついに(?)ヤミママが特別出演だぁ!!

マハラジャさまにインタビュー

プチメガのブラック「さて、ヤミメガの最後を飾りますのはマハラジャさまですが……あれ？ どこにいるんですかぁ〜〜〜」

マハラジャ「ヘイ、ブラック！ ミーはココデ―――――――ス!!」

ブラック「ま、また自分でお立ち台を用意して踊っているんですか……」

マハラジャ「イエェス！ ディスコダンスは気分がハイになってトテモ気持ちいいデース。ブラックも一緒にレッツダンスね!!」

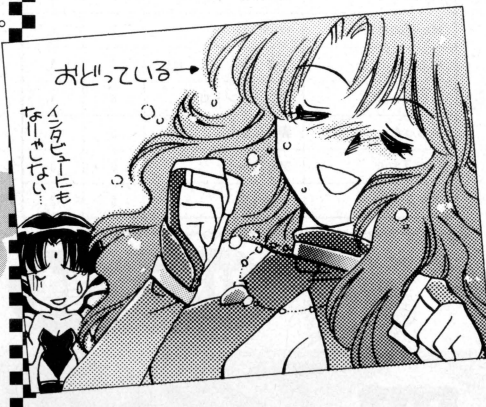
ブラック「わ、私は踊りはちょっと…（そこにお約束のよーにアンジェラが通りかかる）あっ、アンジェラさま！ ちょうどいい所に来てくださいましたぁ！」

アンジェラ「え？ 何でしょうかブラックさん？」

マハラジャ「OH! アンジェラ！ ミーと一緒にイイ汗かきマショー!!」

アンジェラ「あの……私、これからお薬を買いに行くところだったのですが……」

マハラジャ「NO! クスリを飲んでバカリではだめデース。踊ればどんな病気もフットビね！ さぁ、レッツダーンス!!」

アンジェラ「あっ、強く引っぱらないでください。ひっぱら…ない…で…くらっ（←気絶してるらしい）」

マハラジャDATA

イメージ年齢：20歳
イメージ血液型：B型
守護星座：闇女王さま座
身長：173cm
体重：54kg
サイズ：B93　W61　H93
装備：マジカル扇子

アノ…はじめマシテ
留学生のマハラジャと申します
なかよくしてクダサーイ…
というのはカリのスガタ！
ワタシは"白馬に乗った女王サマ"
マハラジャ サマでゴザイマース！
ワタシのメシアザレにナジミタイひとは…
いえ、メシツカイにナリタイひとは
このクツをおナメでアリマース!!

ヤミメガを愛する心やさしき信

●アンジェラさま、死ぬまであなたをお守りします!!〈群馬県／しゃるろっと〉

★アンジェラ：わたし、体が弱いのでご迷惑をかけますがよろしくお願いします。

●アンジェラさまのとんがりお耳が最高にかわいい。〈岐阜県／クラマラク〉

★アンジェラ：ありがとうございます。この耳、100m先の物音までよく聞こえるんですよ。…ウソですけど。

●オレのミソすーぷをアンジェラさまにあげよう。〈新潟県／ダイナミックT〉

★アンジェラ：豆腐を入れるのを忘れないでくださいね。できればおかゆも。

パステル：ぱすてるちゃんははんばーぐとえびふらいがたべたーいな〜〜〜。

ルージュ：フッ…日本人なら京都料理よ！

マハラジャ：ちなみにミーは納豆がきらいデース！ お新香も食べれマセーン！

●さよならルージュさま。〈青森県／美弥実好貴〉

★ルージュ：こら、待たんかーい！ まだアタシは負けたわけじゃないわよ。いつか女神たちに復讐してやる！ うききーッ!!!!

パステル：るーじゅおねーさまはおばんなんだから、おこるとしわがふえちゃうよ。

ルージュ：じゃ・か・ま・しぃ！

ヤミメガ初！　な・なんとアンジェラ信者1174名突破記念！

いま明されるヤミメガの正体!?

ブラック「……大丈夫ですか、アンジェラさま？　さっきのダンスで貧血を起こしてしまったよーですが……」
アンジェラ「え、ええ……話すことぐらいならなんとか出来ます」
ルージュ「それにしても、アンジェラの信者数が3位に食い込むとはね〜。世も末だわ」
パステル「でもるーじゅおねーさまはいつもびりだったもんねー」
ルージュ「ぬわんですってぇぇぇ!!」
マハラジャ「OH!　ケンカはいけマセーン。昔のコトバにも『ケンカするホド仲たがい』とゆーのがありマース！」
ブラック「(しばしボーゼンとするブラック)…うぁう。ところで、今日はヤミママさまがじきじきに来てくださるそーですね」
ルージュ「げっ！　ヤミママさまが来るの……この前だまってオヤツ食べたのがバレたのか、それとも大事にしてたツボを壊してハリボテにすり替えたのがバレたのか……」
アンジェラ「お姉さまって、いつもそんなことをしているのですね……」
ルージュ「あわわ……どこかに隠れなきゃ」
ヤミママ「もー遅いですよ。ルージュ！」
ルージュ「で、出た———————っ!!」
ヤミママ「これ、私をオバケ扱いするヤミメガがいますか。それよりも……ルージュ、洗いざらい教えてくれて、ありがと。ほほほ」
パステル「やーい！　るーじゅおねーさまがぼけつをほったぁ〜〜〜〜〜〜〜!!」
ルージュ「(このガキ…覚えてらっしゃい！)…と、ところで、今回は何の用で来たんですか？　あ、あははは……(愛想をふりまく)」
ヤミママ「あっ、そうだったわねー。……じつは、あなたたち闇の4女神の正体について、そろそろホントのことを話してもいいかなーって思って……」
ヤミメガたち「でえええーっ!?」
ブラック「た、確かに…ヤミメガさまたちってご都合主義まるだしで登場したから、単なる憎まれ役かと思って…バキッ(←ルージュに殴られた)」
アンジェラ「あの…私たちの正体とはいったい何なのですか、ヤミママさま？」
パステル「ぱすてるちゃんもしりたーい！」
ヤミママ「まあ、そう急かさないで……アセると忘れちゃうじゃないの。えーと、えーと、ほら、忘れちゃった」
マハラジャ「オーマイガーッ！」
ヤミママ「忘れちゃった話はあっち置いといて…」
ヤミメガたち「置かないでくれぇぇぇぇ」
ヤミママ「……あっ！　それよりももっと重要な使命を伝えるのを忘れてました……じつはねー……聖女神学園で……ゴニョゴニョ……新展開で……ってわけです」
(謎が謎を呼び……以下次号！(ホントか？))

者のためのコーナー"ヤミパラ神殿"建立決定か？

▲〈神奈川県／Ben〉

▲〈山形県／斎藤中学〉

▲マル…ですか？〈東京都／睦月〉

▲〈埼玉県／朝霧りゅうな〉

▲いーでしょ？〈兵庫県／ふにゆきち〉

▲いつも参加してね〈千葉県／陵弥〉

▲〈愛知県／青玉士〉

▲3です〈東京都／古流千南〉

▲〈福岡県／亜紗流刀〉

健気なアンジェラ様だーい好き♡
▲〈愛知県／中村けーぞ〉

▲ハロー〈大阪府／倭武☆改〉

▲〈愛知県／水無月巡〉

ついに8人の女神が集結!!

ヤミメガのマハラジャが登場し、ようやく8女神のフルメンバーが集結。はたして、女神たちの持つ宿命とは？　そして光と闇の闘いの行方は？　聖女神学園の将来は!?

てなわけで、それぞれの女神さまの復習といきたいと思いま～す。好きな女神さまの再確認するもよし、信じる女神さまを変えるもよし。キミ自身の信仰の道をつき進むのだ！

ルルベル

☆まるで妹みたいな女神ちゃま

●「ルルベルちゃんて、いつも元気いっぱいだよね」「体育以外はキョーミなさそうだもんね」「手先が器用で、いろんなアイテムを発明してるらしいよ」「ルルネコって名前の羽根が生えた珍しいネコを飼ってるんだって」「ムネがちょっぴいのを悩んでるみたい」

ジュリアナ

☆スタイル抜群のハデハデ女神さま

●「あーゆーサッパリした性格の女神さまって楽しくて好き」「カルイっていうか、脳天気だよね」「すっごいナイス・バディ」「あこがれちゃう」「なんか、味とかすっげーオンチで、美意識がちょっとズレてるみたい」「キレるとムチとか使ってヤバそう」

リリス

☆お嬢さまライクなほんわか女神さま

●「いつもぬいぐるみを持って歩いてるよね」「100コとか持ってるらしいよ」「にこにこしてる」「なんかホッとするよね」「あの天然ボケ体質がいかにもお嬢って感じ」「優しいんだよ、すごく」「意外に熱血することもあるらしいよ」「寝てるとこしか見たことない（笑）」

ステイシア

☆とってもたよりになるお姉さま女神

●「お姉さまーって甘えたくならない？」「大人だもんねー、雰囲気とか」「でもビシッと言うことは言うから、ちょいコワイよね」「歌が激ウマだって」「成績バツグンで知性的」「1日4回くらいお風呂に入ってる」「メロドラマが好きってウワサもあるよ」

★最年少のおちゃめな女神ちゃん

●「オールひらがな」「ロリ系のカワイイ顔してエグいこと言うよね、"じ、あるのみ!"とか」「IQ高いらしいよ」「まだ10歳なんだって」「くれよん持ってるけど絵が超ヘタ」「フランス人形みたいで美しいと思う」「きせかえゴッコしたらアブノで楽しそう」

ルージュ

★高飛車だけどマヌケで憎めない女神

●「イジワルで高慢」「タカビーだよね。人に命令するし」「でもドジでなんか憎めないよね」「けっこーガキだし」「もしかして運が悪くてまブーな女神だったりして（笑）」「時代劇と演歌にハマってるらしいよ」「きゃははは」「ショートカットがかわいい」

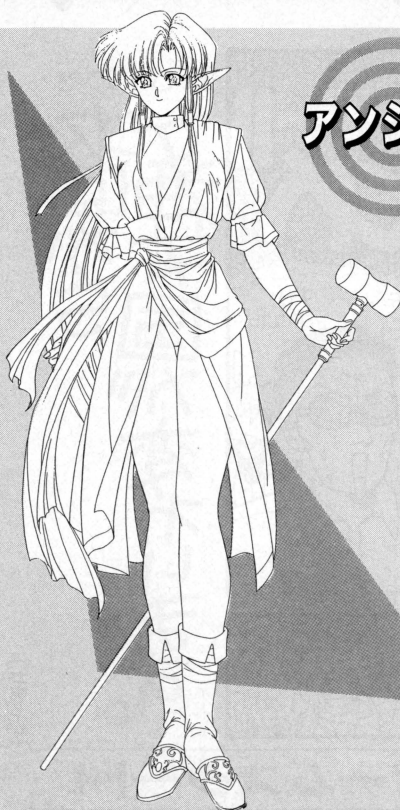
次回から開始される新たなゲームの内容は…企業秘密だよ〜ん。でも簡単さはそのままに、よりディープでコミカルでアブノーマルな世界を追及してゆくので、お楽しみに！

次回のために、それぞれの女神さまへの質問を募集中！　くわしくは、次のページの応募方法をよ〜く読んで、本誌付属のハガキに記入して送ってね。

★最強のセクシーバディ女神

●「さすが留学生、パッキン・ボンデージ（笑）。SMのニオイがたまんない」「そーとーあやしいよね」「ハデなジェスチャーとみょーな英語」「性格はおおらか、というかかなりアバウトらしいよ」「羞恥心ゼロだし」「あのスタイル、うらやましすぎ！」

アンジェラ

★病弱ではかなげな女神さま

●「マジで体よわそう」「でもそこがぐっと来ない？」「オヤジ〜」「おとなしーからたまにいるの忘れちゃうよね」「かなりカワイイ」「笑顔、キレイだよ。はかなげで」「ハダも白いし」「クスリに詳しくて爬虫類がスキってウワサも。あぶないなー」

新企画用の特別募集

♥キミの大好きな女神さまに取材しちゃおう!

女神さまへの質問大募集!!

とゆ〜ことで、「女神天国」が新しくなるわけだが、ただ新しくするだけではつまらない。そこで新ゲーム開始を記念して、女神さまへの質問を大募集するぞっ!! これは女神さまのプライベートライフを知るチャンスだ。質問の内容はなんでもOK! もちろん今まで不思議に思っていたことでもいいぞ。さぁ、今すぐハガキを送るのだっ! キミの質問が新しい設定をうみだす……かもしれないぞ!

●たとえば…

Q ボ、ボ、ボクのような男は好きですか!?

Q なっとうを食べられますか?

Q 今日の下着の色は(うひひ)?

…なーんてのもOKだよ〜ん

●質問の採用者には…信者免許証プレゼント

氏名・生年月日		昭和 年 月 日生
本籍 国籍		
住所		
交付	平成 年 月 日	
免許の条件等		
	女神天国建設委員会	女天神国
免許証番号	第 号	
第一種免許	平成 年 月 日	
第二種免許	平成 年 月 日	
特殊免許	平成 年 月 日	

信者免許証

信仰する女神	有無
ルルベル	
ジュリアナ	
リリス	
ステイシア	

これがウワサの信者免許証だ! 女神さまの信者ならば何としても手にいれるべしっ!!

←これじゃ!!

送ってね♥

< 質問の答えは次回(4月号)に掲載! >

★〈応募方法〉P.50とP.51の間にあるハガキに必要事項を記入して応募してね

と、いうワケで次回から女神天国が変わります。

(本気?)

●4月号(2月28日発売)より、待望の新ゲームスタート!

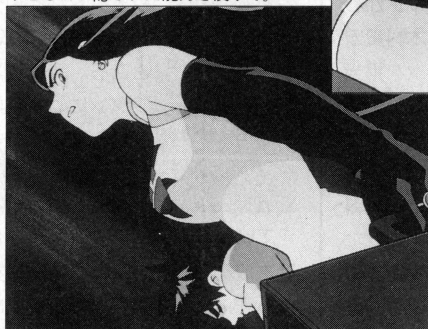
VIDEO「ジャイアントロボ」
〜地球が静止する日〜

SPECIAL 「ジャイアントロボ」第4巻いよいよ発売!!

複雑にからみあっていくストーリーと、ハイクオリティな映像で、今年のアニメ界の話題を独占したOVA「ジャイアントロボ(以下GR)」。いよいよ来年早々に第4巻が発売される。今回のスペシャルでは、「GR」ワールドを知らない読者のために、ベースとなる基本設定を簡単に説明しておこう。そもそも、OVA版「GR」は横山光輝キャラを作品に関係なく総動員して、OVAの製作スタッフが新たに世界観を構築しなおしたもの。その舞台として用意されたのは、シズマドライブというシステムにすべてのエネルギーを依存する近未来。ここでは世界征服を企むビッグファイアに率いられたBF団と、それを阻止すべく結成された国際警察機構が激しい戦いを繰り広げていた。この世界でGRは圧倒的な科学力を持つBF団に対する国際警察機構の切り札的存在なのだ。現在OVAで映像化されているのは、いくつかあるストーリーのうちのひとつ「地球が静止する日」編。第3巻では、GRと大作は上海に上陸したBF団の大怪球フォーグラーに対して戦いを挑み、敗れ去ってしまう。はたして、戴宗たちは無事大作を助け出すことができるのだろうか!? '94年1月21日にすべてが明らかになる!!

◀ビデオ・LDともにバンダイビジュアルより、1月21日発売。45分。¥7,800(税込)。

▶十傑集・衝撃のアルベルトの魔手が大作に伸びる！ 大ピンチ!!

▼第4巻では、ついに銀鈴がエキスパートとしての隠された能力を使うぞ。

▶いよいよ戴宗とアルベルトの宿命の対決に決着がつく……。はたして勝者は!?

今川泰宏監督に聞く「GR」のヒミツ

ビデオもコミックも全部制覇した、マニアックなキミに贈る、今川監督インタビュー。他ではちょっと読めない㊙情報がいっぱいだ。

Q：まず、1月21日発売の第4巻の見どころは？
A：うーん、全部ですね。今回も全部好きなんで、どこと言われても困っちゃうんです。まあ、見てもらえばわかると思うんですが……。
Q：「地球が静止する日」編(全7巻予定)の今後の展開は？
A：とりあえず、第4巻まででひとつの下敷きができたので、第5巻以降クライマックスまで、あっと驚かせ続けます。
Q：新しい敵ロボットや、国際警察機構の日本支部にあるという鉄人28号が登場する予定は？
A：何が出てくるかは、見てのお楽しみ！ でも、たくさん出てきますよ。
Q：BF団の最強集団・十傑集(第3巻までは衝撃のアルベルトのみ登場)は全員登場するんですか？
A：すでに死亡している人も含めて、全員出てきます。
Q：コミック版(角川書店刊)に出てきたBF団の軍師・諸葛亮孔明やOVA第3巻でちらっと名前の出てきた国際警察機構の元帥・韓信は今後出てきますか？
A：孔明は出てきますが、韓信は今回(「地球が静止する日」編)は、出てきません。
Q：コミック版に出てきたBF団の首領・ビッグファイアと国際警察機構の総帥は、直接対決したりするんでしょうか？
A：本編を見てもらえればわかると思いますが、とりあえず「地球が静止する日」編では、2人が対決することはありません。
Q：バビル2世の3つのしもべ(ロデム、ポセイドン、ロプロス)は出てきますか？
A：出てきます。でも、名前は違いますよ。
Q：コミック版のように銀鈴は死んでしまうんですか？
A：第7巻を見てのお楽しみ!!
Q：「地球が静止する日」編の隠れたテーマが原子力というのは本当ですか？
A：本当です。でも、お説教をするつもりは全然ありません。
Q：今(第4巻の時点)は何日めなんですか？ また、7日間で終わるんですか？
A：4日めのはずです。あってると思うけど、確かめないでください(笑)。もちろん、7日間で終わります。
Q：本当に全7巻で終わるんですか？
A：問題がなければ終わります。ただ、7巻めのシナリオが長いのがちょっと心配。
Q：「地球が静止する日」編以外のストーリーを映像化する予定はありますか？
A：作れるかどうかは白紙ですが、個人的には作りたいと思っています。確実に作りたいのは「誕生編〜白昼の残月〜」と「大作暗殺計画〜カナーリの牢獄〜」編です。中身は明かせないけど、ぜひやりたい。
Q：「地球が静止する日」編の次に作るストーリーではアルベルトが主人公というのは本当ですか？
A：違いますよ(笑)。思わぬキャラが主役になるから、お楽しみに！

●今川泰宏監督プロフィール●

大阪府出身。「プロゴルファー 猿」「重戦機エルガイム」の演出を手がける。監督作品には「ミスター味っ子」がある。

VIDEO & LD

天地無用！ 魎皇記 SOUND FILE

今、最も元気のいいOVAの「天地無用！」の最新作。今回は、過去に発売されたCDの曲と、OVAの名場面で構成されたビデオクリップなんだ。もちろん新作映像もバッチリ！ 「魔法少女プリティーサミー」と「皇女さまとお呼びッ」の2曲が、完全新作で収録されるぞ！ スタッフも、演出に第1期シリーズ監督の林宏樹氏、作画に第2話の作画監督の中沢一登氏、アニメ誌で「天地」のイラストを手がけている大和田直之氏を起用し、クオリティはカンペキ。予告篇では、番外篇と第2期の新作映像も見れるぞ!!

▲パイオニアLDCより1月25日発売。30分。¥3,000(税込)。

フォーチュンクエスト

▲ビクターエンタテインメントより発売中。30分。

アフレコ台本&イラストコンテストのお知らせだぞ。OVA第1巻の冒頭から35秒めのトラップのセリフ「財務担当が……」から、同じくトラップの「あったりめェーだろ……」までの約50秒間の映像に合わせて、パステルたちのセリフを創作してください。応募は400字詰原稿用紙またはワープロで、イラストの方は必ずハガキで、〒113東京都文京区本郷5-24-5角川書店ソフト事業部「F．Qアフレコ台本またはイラストコンテスト」係まで。2月10日必着。豪華賞品もあるぞ!!

ダーティペア FLASH

'85年にTVアニメが製作されて以来、映画・OVAと大人気だったアニメシリーズが、大きくイメージチェンジして再登場するぞ。今回の新シリーズでは、前回のキャラデザイン・土器手司氏は演出にまわり、かわって若手実力派の木村貴宏氏がキャラデザインを担当している。ケイとユリの新たなる冒険に期待せよ！

▲バンダイビジュアルより1月21日発売。30分。

タイムボカン王道復古Ⅱ～ヤッターマン タツノッコン王国で同窓会だコロン！

ビデオ第1巻の主役争奪メカレースで優勝したドロンジョたちが、トグロストンを求めてタツノッコン王国へ乗り込むのが今回のストーリー。見どころはなんといってもガッチャマンやキャシャーンなどのタツノコ人気キャラが続々と出てくるところ。20代後半のアニメファンには非常に懐かしく感じられるはずだ。

▲ビクターエンタテインメントより1月1日発売。30分。

無責任艦長タイラー S-10

吉岡平氏原作による人気TVアニメシリーズのビデオ化第10弾。第19話「眠れる森の美少女」と第20話「よきに計らえ善後策」を収録。本人の意志とはあまり関係なく無事救出されたタイラーだが、タイラーのことが好きな女帝アザリンがついてきてしまう。特典としてオリジナル・ミュージック・クリップを巻末に収録。

▲バップより発売中。52分。

THE 八犬伝～新章～第2話

熱狂的なファンの声に応えて再開された人気OVAシリーズ。今回はファン待望の人気キャラ、女装の美少年・犬坂毛野が登場する新シリーズの第2話「対牛楼」を収録。父の復讐に燃える毛野は、他の七犬士の存在を知らないのだが……。原作とはひと味違った、毛野のアクションが見どころだ。描き下ろしピンナップつき。

▲パイオニアLDCより1月25日発売。30分。

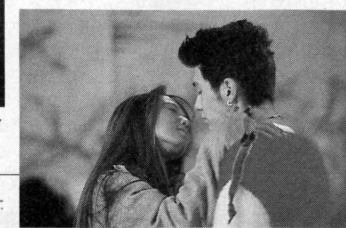
宇宙戦艦ヤマトⅢ パーフェクトコレクション

TVシリーズ「宇宙戦艦ヤマトⅢ」全25話を収録したLDボックス。惑星間戦争の流れ弾によって太陽が暴走を始め、地球はあと1年で居住不能になってしまう。移住のための地球型惑星の捜索と探査が今回のヤマトの任務だ。映像特典として劇場版「新たなる旅立ち」未公開カットなどの初収録映像がある。

▲バンダイビジュアルより1月21日発売。625分。

イーススペシャルコレクション All About Falcom

日本ファルコム加藤社長も大満足という、『イース』やファルコム作品のGM・映像を満載した豪華な1枚。このLDの目玉は、他では見られない『イース』関連のスペシャル映像。OVA「イース 天空の神殿」のスタッフが製作した「イースⅣ新作OVA」とちょっと気になるMTV風の実写映像「スクープイースⅤ」だ。

▲キングレコードより発売中。60分。

MOVIE

ぷるぷる 天使的休日

もしキミの目の前に、恋を求めるとってもセクシーな天使が現れたら……。そんな夢をかなえてくれる、ファンタジックでちょっとコミカルな映画がこの「ぷるぷる」。人間の男性とすてきな恋がしたくて地上に降りてきた天使エルちゃんに、おなじみTバックギャル飯島愛。そのエルちゃんを連れ戻そうと追ってきた天使ヒロリンに人気絶頂のセクシーアイドル細川ふみえが扮している。（1月15日より新宿東映パラス2ほかで公開）

この映画の鑑賞券を20名に。ハガキに住所、氏名を書いて、電撃PCエンジン「ぷるぷる」係まで。

▲こんな天使がホントにいたらクラクラしちゃうよね。

▶飯島愛ちゃんのスケジュールやイベントなどの情報が知りたい人は、午後8：00から翌日の午後12：00までの間に03-3358-8769に電話してみよう!!

◀ちょっと色っぽい天使、エルちゃんの恋の行方は……!?

hey are endowed by their Creator with certain unalienable rights; these are life, liberty, and the pursuit of happiness; that to secure

GAME MUSIC

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL. 11「リッジレーサー」

ビクターエンタテインメント／1月21日発売／￥1,500(税込)

ナムコの最新技術が満載された、究極のドライブシミュレーター『リッジレーサー』。そのBGMを完全収録しているのが、このアルバム。作曲・編曲のほとんどは、『スティールガンナー』などでおなじみの細江慎二氏が手がけている。同氏が全曲手がけたVOL. 10「サイバースレッド」も同時発売だ。

スーパーストリートファイターII アーケードゲームトラック

ソニー・ミュージックエンタテインメント／1月21日発売／￥2,000(税込)

カプコン サウンド・シリーズ第1弾として『スーパーストII』のサウンドトラックが、ついに登場!! 4人の新キャラ登場で追加された新曲はもちろん、いままでの曲もすべてニューアレンジで収録。"Qサウンドシステム"の採用によって、アーケードそのままの迫力ある立体サウンドが楽しめるぞ。

パーフェクトセレクション コナミ・シューティングバトル

キングレコード／発売中／￥3,000(税込)

コナミファン待望のパーフェクトセレクションがひさびさに登場。今回は、『XEXEX』や『グラディウスII』など、おなじみのコナミ・シューティングゲームの名曲をなんとハードロック・アレンジ。コナミ矩形波倶楽部の原曲を、元アンセムの柴田直人氏がダイナミックにアレンジしているぞ。

アレサ〜魔法人形のレクイエム〜

コロムビア／発売中／￥2,800(税込)

ゲームボーイの人気シリーズ『アレサ』と、11月に発売されたSFC版『アレサ』の間をつなぐドラマが聞けるのがコレ。サブキャラクターの魔法人形・ドールを中心に、ちょっと泣かせるエピソードが収録されているぞ。人気声優の三石琴乃さんが、シリーズのメインキャラ・マテリア役で出演している。

Falcom SPECIAL BOX '94

キングレコード／発売中／￥7,200(税込)

年末恒例のSPECIAL BOX。今年はフルアレンジバージョンの3枚組だ。ディスク1は、米光亮氏のアレンジによる『イースIV』。ディスク2と3は『風の伝説ザナドゥ』と『ぽっぷるメイル』をJ.D.K.BAND、J.D.K.E.オーケストラなどがアレンジしている。初回特典として、オリジナルテレカつき。

交響組曲「ドラゴンクエストI」

ソニー・レコード／1月12日／￥2,800(税込)

SFC版『ドラクエI・II』が発売されるにあたって、音楽CDもフルオーケストラバージョンにグレードアップ。作曲・指揮はもちろんすぎやまこういち氏。ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団の素晴らしい演奏で、感動の名曲がいまよみがえる。オリジナル・ゲームサウンドも収録。

BOOK

信長の野望・覇王伝事典

『覇王伝』はもちろん、『信長の野望』のことならなんでもわかる究極のゲーム用語事典がこれだ。全600ページのなかに2,200以上の用語、45,000項目にもおよぶデータがぎっしりつまっているぞ。全武将のプロフィールやデータなどのほか、あらゆる歴史イベントも完全網羅。あの㊙イベント「本能寺の変」の発生条件までバッチリ書いてあるのだ。便利な官位・アイテム一覧表もついていて、戦国野郎なら迷わず買いの内容だぞ。

▲光栄より発売中。
￥2,600（税込）。

PRESENT

1/4 セーラーマーキュリー

とどまるところを知らない、我らがセーラー戦士たちの人気だけど、なかでも1番人気の声も高い、セーラーマーキュリーの1/4スケールフィギュアが登場したぞ（Bクラブより発売中。税込￥13,184)。高さ38cmのソフトビニール製。塗装済み完成品なので、塗装が苦手でも大丈夫だよ。この亜美ちゃんを2名にプレゼント！ハガキに住所、氏名、年齢を書いて送ってね。
あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部
きさし「亜美ちゃん」係（1月31日消印有効）

MOVIE

ビー・バップ・ハイスクール

仲村トオル、清水宏次朗主演で作られた人気シリーズが生まれ変わって帰ってくる。今回は原作者きうちかずひろ氏自らメガホンをとり、ひろし役に新人の庄司哲朗、トオル役に「ミスター日本」で準グランプリを受賞した岸本祐二を迎え、イメージの一新をはかった。（2月より東映系で公開予定。同時上映「今日から俺は!!」）

◀シナリオは、原作者きうち氏の実兄である木内一雅氏の書き下ろし。

INFORMATION

DUO/CD-ROM²150万台突破記念セール

'93年12月1日〜'94年1月31日の間にDUO-Rを買うと、もれなくテレカ2枚セットがもらえるぞ。期間中に買ったDUO-Rの保証書に必要事項をすべて記入のうえ、その保証書のコピーと150円分の切手を次のあて先まで（当日消印有効）。〒163-91東京都新宿郵便局私書箱27号 DUO-Rキャンペーン事務局

▲日本ファルコムオリジナルのイラスト。
◀こちらは、木村明広氏の描き下ろし。

...e nocturnum ... jactabit ... quem a...
nihil ...

FADS AND FALLACIES IN THE NAME OF SCIENCE, M... witty appraisal of cranks, quacks, and quackeries of science... hollow earth, Velikovsky, orgone energy, Dianetics, flying sau... food and medical fads, etc. Revised, expanded In the Name of...

きざし GMトピックス Part 1

新生!B-univが走り始める!

あの「S.S.T.BAND」のギター・並木晃一と、キーボード・光吉猛修が、長い沈黙を破って、新グループ「B-univ」を結成。そこでキザシ取材班は、サウンドプロデューサーの伊藤ヨシユキ氏と共にスタジオ録音作業中の3人へ、突撃取材を敢行。結成の経緯から、2人の目指す目的までじっくり取材したぞ。

マルチメディアが、B-univを誕生させた!

――それでは、B-univ結成の経緯から教えてください。

並木氏　そうですねぇ。まあボーっとしてるのも飽きてきて…とか（笑）

光吉氏　この一年くらい、本当にただのサラリーマンでしたからねぇ（笑）

並木氏　まあ、マルチメディアと呼ばれる時代のゲームミュージックに、フットワークよく対応するためのスタイルとして、ユニットという形にたどり着いたって感じで……。

――ところでB-univという名前は、どういう意味なんですか?

並木氏　ベビーユニバースの略で、ホーキングのいう「小宇宙」っていう意味なんです。かつて同名の曲を作ったんですが、そのイメージがずーっと残ってて、今回のユニット名にしました。

――なるほど。さて、12月15日に発売されたデビューアルバムの『VIRTUA RACING&OUT RUNNERS』ですが、その内容を教えてください。

伊藤氏　2人を中心にした、超、超、超豪華アルバムです（笑）　デビューがイキナリの2枚組なんですが、1枚目が有名アーティストを迎えたさまざまなセッションアルバム。そして2枚目がゲームオリジナル音源を収録した、51曲構成の臨場感溢れるアルバムです。

▲B-univ初のイベントは、西麻布・クラブイエローにて、94年1月13日19：00～24：00に開催。入場料3千円（税込み）。チケットの購入方法等のお問い合わせは03(3370)3462㈱シンクまで。

▲忙しい合間をぬって取材に協力してくださった3人（左・光吉さん、中央・並木さん、右・伊藤さん）

Sensational!

ゲームミュージックの新しい扉が、今、開いた!

――セッション編の詳しいところは?

伊藤氏　ポール・ジャクソン、村上〝ポンタ〟秀一さんなどの、超有名スタジオミュージシャンを迎えたセッション。そしてノイズ・ハードコア・インダストリアルの国内第一人者、ホッピー神山さんとのセッションや、ハウス系のトンガった、MSTって集団とのセッション。もちろん皆さん御馴染みの、並木・光吉サウンドのフィーチャリングは怠っていません。

――ポテンシャルの高い、優れたサウンドのようですね。

光吉氏　ゲーム音源の方のアルバムも、セガのサウンドボードの高品質化で、スペック的にもCDと同レベルです。こちらも聞きごたえがありますよ。

――もうどうにも目が離せないって感じですが、最後に今後の予定を聞かせてください。

伊藤氏　1月19日に今大注目のゲーム『VIRTUA FIGHTER』のCDシングル、続いて2月23日に、3次元ポリゴンCGを駆使したビデオが発売されます。

光吉氏　イベントも1月13日に、西麻布クラブ・イエローで行います。ゲーム、ライブ、何でもありの楽しいイベントにしたいですね。

並木氏　これからも、決して手を抜かず頑張りますので、皆さん応援してください。

▲『VIRTUA RACING&OUT RUNNERS』東芝EMIより¥3800で発売中!
▶『VIRTUA FIGHTER』1月19日、東芝EMIより発売、¥1000!

We hold these truths to be self-evident; that all Men are created
they are endowed by their Creator with certain unalienable rights;
these are life, liberty, and the pursuit of happiness; that to secure

「矩形波」ファン待望の オリジナルアルバム 第2弾発表！

数々のゲームミュージックアルバムを発表し、常にゲームミュージックを牽引し続ける矩形波倶楽部。そのオリジナルアルバム第２弾が、ついに発表された！　ゲームミュージックのアレンジから離れた、オリジナルのインストルメンタルアルバムに何を求めたのか？　矩形波倶楽部の中心、古川もとあき氏に、そのあたりをじっくりインタビューしたぞ！

自然な感じで、思わず口ずさむメロディを……

――さっそくですが、11月21日に発売されたオリジナルアルバム『HOPE』のコンセプトを教えてください。

古川氏　う〜ん。ずーっとインストルメンタルをやってきて…。『HOPE』に限らず、僕の音楽の目標としてね、思わずメロディラインを口ずさんでしまうようなね…、そんな音楽をいつも目指してます。まあ、今度のアルバムに関して言うと、こう…、CDを聞いてくれた人がね、前向きな気持ちになってくれるようにって…。そう思って作りました。

――メンバーも新しくなったということですが…？

古川氏　ええ。キーボードに光田健一さん、麻野真美さん。そしてドラムスにタッピーを迎えて頑張ってます。今回は作曲も、共作があったりさまざまで、キーボードのセンス、ギターのセンス、そしてその融合って感じで、バラエティに富んだ部分も楽しめると思いますよ。

――矩形波倶楽部というと、かなりのゲームミュージックをアレンジしてきたわけですが、こういったオリジナル路線はいつぐらいからイメージしていたんでしょう？

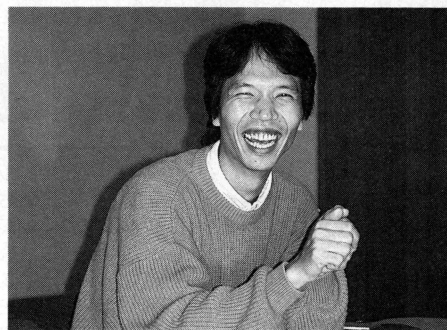
古川氏　実は最初からやりたかったんですよ。

▲『GRADIUS IN CLASSIC Ｉ』、『〜II』こちらもコナミレーベルより絶賛発売中、¥3000（税込み）

――となると今後はオリジナルの路線で？

古川氏　いや、もちろんゲームミュージックのアレンジもやっていきますよ。これはどちらかが本物という分け方じゃなくて、それぞれが矩形波の持ち味ってとこですかね（笑）

ただ、今回この仕事をしてみて、わりと自然な感じでこのアルバムに入れたんで、僕の中のソロの部分と矩形波倶楽部が、近づいてきているような感じがします。

唄うように弾きたい…。古川もとあきの挑戦は続く

――話を『HOPE』に戻しますが、アルバムの中で、古川さんのお気に入りの曲というと？

古川氏　全部気に入っています（笑）　まあ、あえて言うとしたら、４曲目の「HOPE」はね、タイトル曲にもなっていますし…。

実はこの曲、文化放送で毎週日曜深夜０時から放送されている、『ツインビーパラダイス』という番組のオープニング曲にもなっているんですよ。よかったらそちらの番組も、一度聴いてみてください（笑）

――曲名もそうですけど、ジャケットも曲も、楽しそうというか、元気のでそうな感じですね。

古川氏　なんかね、僕はそういうのが好きなんですねきっと。さっきも言いましたけど、こう、聴いてくれる人が元気になってくれるような曲をこれからも作っていきたいです。

――具体的にこんな人に聴いて欲しい、というようなイメージはありますか？

古川氏　特別そういったものはないです。ゲームミュージックの矩形波のファンにも、そうじゃない人にも、とにかくたくさんの人に聴いてもらいたいですね。そしてみんなちょっと元気になってくれれば、凄く嬉しいです。

あっ、今思い出しましたけど、７曲目の曲は、僕が二十歳のときに作曲したもので、コナミに入社するときに、デモテープにして送った曲なんですよ。これも結構気に入っているんで、ぜひ一度聴いてみてください。

――それでは最後に、電撃PCエンジンの読者、そして矩形波倶楽部のファンに向けて一言お願いします。

古川氏　はい。え〜、これからもゲームミュージック、そしてオリジナルと頑張っていきますのでよろしくお願いします。それからなんとかライブ活動もしていきたいと思っていますので、そのときは皆さん、ぜひ遊びにきてください。あっ、ニューアルバム『HOPE』、ぜひ一度聴いてみてくださいね（笑）

ヒミツの花園♥

すっかり寒くなったけど、みんな元気かな？　今月の花園は、重大な発表があるので、よく読んでね！

久美ごーす♥

今月は私たち『誕生』キャラもおじゃましちゃいまーす♡　早く顔と名前を覚えてほしいナ。でもねェ、ちょっと私たちのハガキが少なくって残念だなァ。あたしたちも『卒業』のみんなみたく、長く長〜く愛されるようにガンバリますね。わ〜い、久美ちゃんめだっちゃった〜♡

▲埼玉県・海月く丸さん

▲徳島県・仁[2]さん

▲千葉県・ゆんじんさん

まあなまいきな！　久美ったら落ちこぼれアイドルのぶんざいで、いちばん上に載ったわね！　おぼえてらっしゃい。…それはそうとして、みなさん絵がとってもおじょうずね。落ちこぼれ３人組はどうでもいいから、私たちのイラストも描いてね。みすずのオネガイ♡

▲京都府・アキーラさん

▲広島県・くりむさん

▲埼玉県・すばるれいかさん

▲青森県・ひっかき猫さん

▲青森県・夢翔さん

▲千葉県・勇者よしけんさん

　イラスト／白虎かなめ

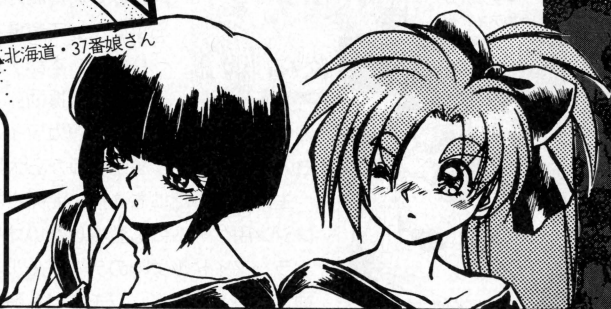
私が由佳よ!!

私のデビュー曲「恋のテロリスト」聞いていただけたかしら？　私のお父さまは作曲家、お母さまは脚本家なのよ♡　まさに芸能界のサラブレッドなのね。…まわりがうるさいわね。今月、私のイチ推しは、TMNさんの作品よ。絵が３人組なのがクヤしいけど、このトーンのけずりは芸術的ですワ。トーンのぜいたくな使いかたも、私が選ぶのにふさわしいところね。…ただ、この微妙な効果が印刷に出るかしら…。それだけが心配ですわね。

▲千葉県・TMNさん

▲北海道・37番娘さん

▲埼玉県・加藤まさみさん

…みなさん、いろいろなことを言ってますけど…。あ、私は藤村さおりです。たしかに私たち、オーディション最下位だったし、伊藤さんはガンコだし、私は気が弱いし、久美ちゃんはお脳が少ないし…（そこまで言ってませんが：編）。でも、きっと読者のみなさんが私たちを一人前にしてくださると信じてます。えーと、私たちのイチ推しは37番娘さんです。私も演じてみたいな…。

大事なお知らせです!!

さて、わが電撃PCのリニューアルにともない、このコーナーも生まれ変わることになりました。次回より、ヒミツの花園は、読者ページの１コーナーになります。くわしくはまみちゃんどーぞ！

まみPで～す♡　重大発表というから、このコーナーがなくなっちゃうんだと思ったでしょ。だいじょうぶ！　こんなに人気のあるコーナーがなくなっちゃうわけないのら～♡今までこのコーナーに載っても、なんにもあげられなくって、まみたちも心が痛かったんだけど、正式な読者コーナーになれば、載った人にはちゃあんと賞金があげられるのダ☆だから今までどおり、まみたち５人や、『誕生』のみんなの絵を、バシバシ送ってちょうだいネ。まみからのオ・ネ・ガ・イ♡

あて先

くわしくは、今月号の「そこぬけチャンネル」のあて先を見てネ。もちろん、ひき続きイラストは白虎かなめ先生の担当だよ。

〒101　東京都千代田区神田神保町
2－22－11　カンナビル
電撃PCエンジン編集部
「ヒミツの花園♡」係

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

DENGEKI CALENDAR

電撃コミックス	●絶賛発売中!　イース⑥　羽衣翔　定価950円
	●1月10日発売　幼稚園戦記まだら　義見依久 with MP　定価680円
	●1月11日発売　ミュータントタールトズ①　定価480円
	●1月27日発売　物の怪らんちき戦争①～④　夢来鳥ねむ　定価各560円
	●1月27日発売　爆れつハンター②　原作:あかほりさとる、作画:臣士れい　定価560円
電撃文庫	●絶賛発売中!　漂流伝説クリスタニア②　水野良　定価520円
	●絶賛発売中!　卒業　センチメンタル・サマー　渡辺麻実　定価520円
	●絶賛発売中!　大久保町の決闘　田中哲弥　定価560円
	●絶賛発売中!　偽書幕末伝 秋葉原竜馬がゆく(二)～京血風編～　榊涼介　定価580円
電撃CD文庫 ベストゲームコレクション	●絶賛発売中!　エメラルドドラゴン　定価3800円
	●1月25日発売　ファイアーエムブレム　定価3800円
電撃攻略王	●絶賛発売中!　す～ぱ～ぷよぷよ　必勝のスーパー問題集　定価680円

※定価・予価はすべて税込みです。

COMIC 『女神天国』コミック登場!
電撃コミックGAO! 3月号より待望の新連載開始!!

'94年に向かって様々なジャンルを開拓していく電撃が、またまたスゴイ、特に電撃PCエンジン読者のみんななら、絶対に見逃せない企画をお届けする。なんと、本誌で好評連載中の読者参加ゲーム『女神天国』が、兄弟誌の電撃コミックGAO!で新連載オリジナルコミックとして登場するのだ!!

▶おなじみ4人の女神さま　▼主人公のアイドル女神ティアルル

しかも、本誌7月号の付録『卒業　応援団』でおなじみのうらべ・すう先生が、超カワイイ美少女たちの作画を担当するというから大期待モノ。

主人公は本誌にも4月に発売されるPCエンジン用ゲームにも登場しないオリジナルキャラ、アイドル女神のティアルル。4人の女神さまやヤミメガ、プチメガも登場する待望の新連載は1月27日発売の3月号からだ!!

BOOK 『卒業』完全オリジナル小説
渡辺麻実先生のサイン入り小説をプレゼント!!

今年の夏にはPCエンジン版ゲームソフトも発売された、『卒業～グラデュエーション～』。電撃からは、大好評のCD文庫に続いて、初のオリジナル小説『卒業　センチメンタル・サマー』をお届けするぞ!

▲今回も5人組の活躍が楽しめるぞ。『卒業』ファンなら必読だね!

清華女子高等学校3年B組の問題児、麗子、静、まみ、聖美、美夏。それぞれ個性的で、枠にはまりきらない魅力を持つ彼女たちの、北海道を舞台にした卒業特別編、高校最後の夏休み……。

著者はOVA『ロードス島戦記』などで有名な渡辺麻実先生。そこで!　太っ腹な電撃から、この文庫本を渡辺麻実先生のサイン入りで5名にプレゼント!! あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 メディアワークス 電撃PCエンジン編集部「文庫プレゼント」係（1月31日消印有効）。

TV 遂にTV化決定!!
アニメ版『ライ』来春スタート

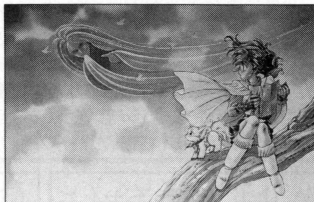
電撃シリーズのコミック誌、月刊電撃コミックGAO!誌上で大好評連載中の『銀河戦国群雄伝ライ』は真鍋譲治先生ファンでなくともみんな知っているよね。大宇宙を舞台にした銀河戦国絵巻の決定版なんだけど、実はその『ライ』がTVアニメになることが決定したのだ!

詳しい時間帯などはまだ未定なものの、テレビ東京系で4月より放映開始。ライの動く姿がTVで見られると思うとワクワクしてくるよね。

ちなみに『銀河戦国群雄伝ライ』は、電撃コミックスEXより第1巻から第8巻までが新装版で発売中なので、アニメ化の前に予習しておくといいかも。

◀TVでのライの活躍に乞御期待!

BOOK 迎夏生画集第1弾
広がり続ける『F・Q』世界!!

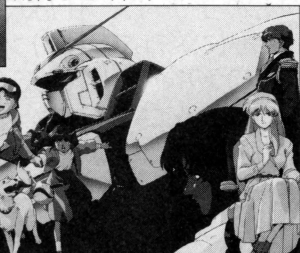
『フォーチュン・クエスト』のコミックでおなじみの迎夏生先生が描く、カラー画集シリーズが発売されることになった。第1弾は、まるごと一冊『F・Q』で定価2800円(税込)。

▲これが迎夏生の描き下ろしカラーイラストだ

この画集には小説の表紙や、コミックのイラスト、モンスターなどがカラーで収録されており、まさに著者厳選の1冊!　ファンならずとも手に入れたくなるほどのクオリティ。しかも、そのうちの何点かは迎夏生先生の描き下ろし! これはもう買うしかないね!!

NEW SERIES 電撃に新シリーズ
電撃EBが新たに登場!!

電撃がみんなの幅広い要望に答えていくために、新しい電撃ファミリーを2つ発表する!

まず第1弾として『ガンダム大図鑑①〈ザンスカール戦争編㊤〉』を発表する電撃EBシリーズは、アニメや特撮などの設定資料集が中心のシリーズ。そしてさらに、1月には『ガンダムアンソロジーコミックMS SAGA④』が発売される。どちらも皆を納得させる内容だぞ。期待してくれ!

▲『Vガンダム』の設定を満載。▶コミック『MS SAGA』のイラスト。

とじ込み
スペシャル
ふろく
この号よりひと足先に、ついに発売された『イースⅣ』。キミはもうプレイしたかな？　今回の特集ではゲーム中盤をじっくり検証。後半にいくまでに見落とせないポイントを、再確認する冒険のサブテキストだ！
盛り上がり最高潮!!
ゲーム中盤までを総ざらいだ!!
Ys
IV
The Dawn of Ys
イースⅣ
歳末総決算
ハドソン／発売中／¥7,800
A・RPG
SCD専用

これからの展開、こいつらの動きに要注意!!

誌上攻略も、いよいよストーリーのターニングポイントにさしかかる。そこで再確認の意味もかねて、後半で大きなカギとなりそうなキャラをチェックしてみよう。混迷した状況の中、オイシイところをさらうのは誰だ!?

パーティバトル参加の最有力候補

ドギ

早くからアドルとの共闘(パーティバトル)が知らされていたドギだが、おきざりにされて前半は出番ナシ。だが彼も、アドルの味方には数少ない、戦えるキャラ(他にはカーナぐらい)。舞台がエステリアに戻ることが活躍のきっかけとなる?

▲ドギといえば壁破り。こんな描き下ろしイラストもあるくらいだから、この特技がまたまた登場するのかも。

黄金都市伝説に帝国軍を本格投入

レオ

ロムン帝国の隊長さんも、国境の砦以降出番ナシ。だが、エステリアに大軍を派遣したということは、セルセタの伝説に本腰を入れ始めたということ。ほんの一部とはいえ、大帝国の力にはアドルも…。

なんだかんだでけっこう活躍する?

デュレン

黄金の都めあてにセルセタをうろついているデュレン。何度もアドルと会うのだから、狙いはハズしていないのだが…。この先も、先回りしていた彼のボヤキが、アドルへのヒントとなるのかも?

これまでのアドルの足どりをおさらいだ

エステリア

プロマロック

2年ぶりにエステリアに戻ったアドルは、サラの依頼を受け、セルセタへ行くため、船でプロマロックに上陸。

国境の砦

セルセタに伝わる黄金都市やロムン帝国の情報を得る。取引所の夫婦を助けたあと、峠道を通ってセルセタへ向かう。

火の村・アリエダ

砦で捕まり、装備を奪われる。カーナ、デュレンとともに、最弱の装備品を盗んで脱走。カーナの誘いでアリエダへ向かう。

アリエダの鉱山

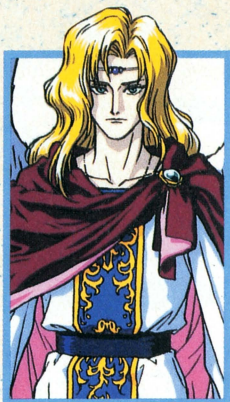
フレア=ラルや村長の話を聞き、鉱山の調査を引き受ける。ブロードソード、バックラーなどの装備を購入。

スラノの墓

鉱山に入って、ボス魔物と戦う。人間が魔物にされていることや、闇の一族の存在を聞き、スラノの墓へ。

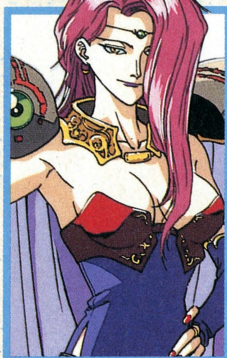
「エルディール」

闇の一族に踊らされ 絶大な力のゆくえは…

悪にそそのかされたとはいえ、唯一の有翼人であるエルディールは「大いなる力」の正当な主。その力を解放することは、彼自身にとって何をもたらすのであろうか。

「グルーダ」

大いなる力を求める 真の狙いは？

その口ぶりから、グルーダこそが一連の悪事を計画したと思われる。エルディールも、彼に利用されていることに気づいているのか。はたして「大いなる力」を何に使うのか？

当面最大の強敵、エルディールと闇の一族の動向は？

「バミー」

魔物メーカーの 次なる目標は？

次々と魔物を作り、一時はアドルをも変身させただけに、今後も新たな強敵を作り出す可能性が高い。直接対決があれば、その魔力で苦戦させられるだろう。

「ガディス」

エステリアで 大激戦必至！

ロムン帝国軍とともにエステリアへ行き、現地でアドルとの直接対決もあることが判明。他の2人と違って単純そうな奴だが、それだけに無茶苦茶なパワーと生命力を発揮しそう。

大地の村・ラパロ

城の中で魔物を倒しリーザを救うが、闇の一族に魔法の杖を奪われる。エルディールの攻撃に倒れるが、一命はとりとめた。

聖域の城

来る途中で、谷に落ちたところをリーザに救われる。村では彼女が行方不明に。ラージシールド、ロリカなどの防具を購入。

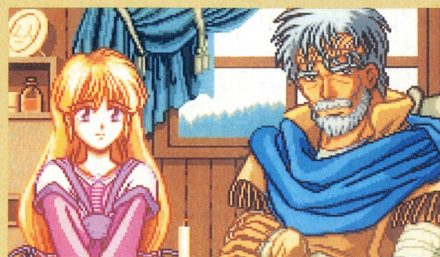
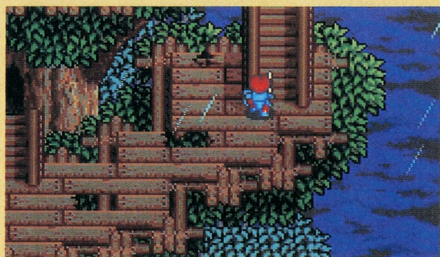
大地の村・ラパロ

タリムの分身と戦いアルターの魔法を得る。ユペルで村長からリング・オブ・ロダをもらい、大地の村への道のりを教わる。

タリムの墓

賢者ラメスに会い、古代セルセタに関する伝承を聞く。そのあと闇の宝珠をもらい、大樹の上にあるタリムの墓へ。

聖地ロダ

樹海を通って村に入る。村長から、タリムの墓へ行く前にセルセタの三賢者の1人・ラメスに会えと言われる。

大樹の村・ユペル

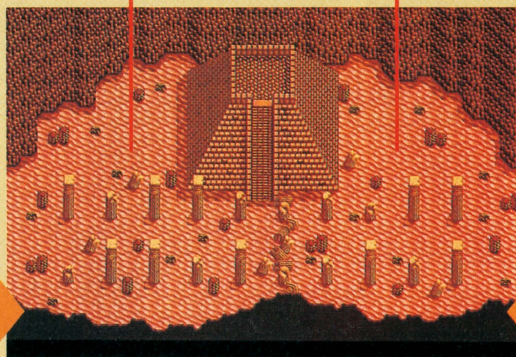
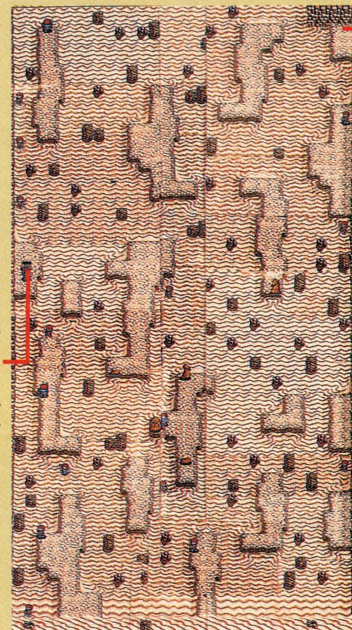
スラノの分身と戦い、ファイアーの魔法を得る。カーナから風のフルートを受け取り、アリエダで大樹の村の情報を聞く。

中盤以降ストーリーの徹底攻略

セルタセタの伝説をめぐる冒険も、いよいよ本格化。新たな魔法の伝承や、セルセタの住人たちとの交流、そしてさらに対立の深まる闇の一族の妨害を切り抜けて、再びエステリアへ向かうまでを確実にサポート！

流砂の渓谷　五忠臣・ミーユの墓を囲む流砂の谷

常に足場が下へ流れていくこの谷では、わずかな岩場をうまく使わないと思うように進めない。聖域の城の側からミーユの墓へ向かうのは楽だが、あとで大地の村側へ向かうときは、流れに逆らうことになる。岩場では上に行き、流砂をつっきって横移動、のくり返しになるぞ。

◀真横に進んでもナナメ下に流されてしまう。角度を計算に入れて移動しよう。

Story

大地の村で村長から、ミーユの墓の情報と「砂の笛」をもらった。これでミーユに会えるはずだったが、行ってみると墓への入口はどこにも見あたらない。おまけに石柱が倒され、先へ進むことも不可能だ。先に来ていたデュレンの話では、これも闇の一族のしわざらしい。だが、紋様の刻まれた柱の前で「砂の笛」を吹くと、砂の中から小さなピラミッドが現れ、墓への入口が出現した！

◀闇の一族も墓には入れなかったようだが、ごていねいに道をふさいでいくとは…。

▶入口さえ見つかればこっちのもの。立ち往生していたデュレンも一緒に入っていくのだ。

MONSTER

◉ヴェッケン

流砂の中の岩場や、底のほうの砂漠地帯をウロついている、大トカゲ風の魔物。攻撃力が少し大きいぐらいで、特殊能力はないが、HPだけはやたらに多い。倒す前に行き止まりへ入ってしまい、反撃を受けることも。一気に倒そうとせず、何度かに分けて攻撃しよう。

ミーユの墓 大地の呪術師が眠るピラミッド

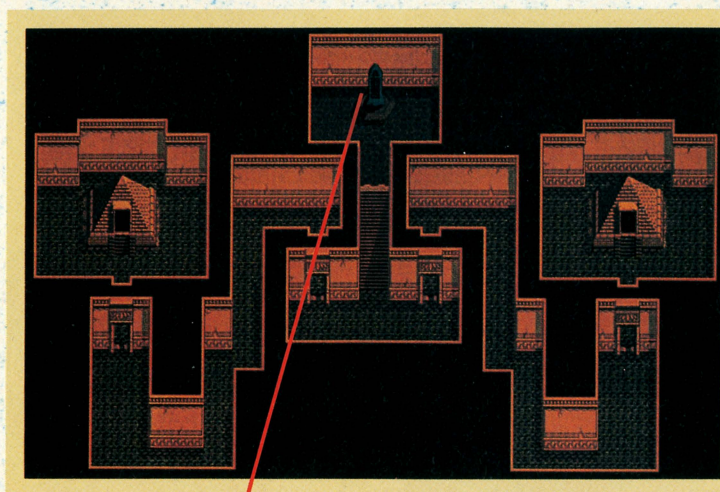
左右にある出入口は一種のエレベーター。自由に地上へ戻れるが、右側の、水の村方面への出入口はアース・エレメントを倒すまで使えない。ダンジョンとしては構造が単純だが、画面の切り替えがいくつかあり、ゲートの向こう側にいる魔物にいきなり当たってしまうこともあるので、注意して進もう。

中央にある階段の奥には、スラノやタリムの墓と同じく石碑がある。先に入ってそれを調べたデュレンには何も起こらなかったようだが、アドルが行くと、例によって魔法を伝授してもらうための、ボスバトルが始まる！

▲ミーユに魔法を授かるまで、この扉は開かない。まあ、それが目的だからかまわないのだが…。

BOSS アース・エレメント

特徴・攻略は—— P.85

◀ミーユの分身。大地の守護者らしく、地中を自在に泳いで奇襲してくるのだ。

Story

砂漠にできた入口からピラミッドの内部に入ったアドルとデュレン。デュレンは偵察と称して（宝物でもあればひとりじめ、という魂胆だったのだろう）先に行ったが、収穫はナシ。

アドルは石碑に触れ、今度は五忠臣・ミーユの分身と戦う。ミーユからワープの魔法を授かったアドルは、右側の出口から出て、流砂の渓谷をさかのぼってゆく。

渓谷を抜けて道なりに進むと、必死に走る老人の姿が目に入った。

▲ただの親切心からではないだろうが、聖域の城では世話になったことだし好きにさせておこう。

▲スラノの墓でも、石碑はカーナには反応しなかった。選ばれし勇者の気分を味わいつつ、ボス戦へ。

▶ヤサ男風のミーユ。ワープの魔法を使うと、一度立ち寄った街・村へ瞬時に移動できる。

◀次なる目的地は水の村。まだワープでは行けないので、流砂の渓谷を脱出して自力で行くしかない。この老人の後をつけていくと、すぐ水の村だ。

CHECK
ワープで行動範囲が大UP!

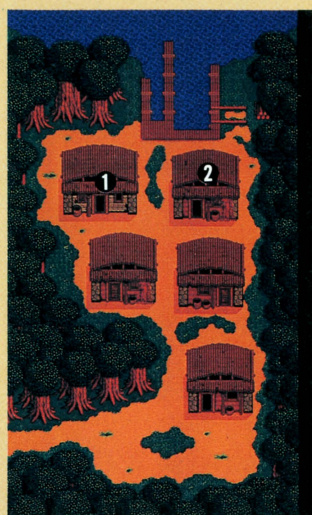
ワープを使えば情報の再確認や買い物も楽にできる。とくにプロマロックではスタート時は利用できなかった武器屋などで、装備の強化をはかれるのがうれしい。ただ、入手してすぐワープを使うと、また大地の村から流砂の渓谷を通るハメになる。少しだけ辛抱して、水の村までは歩いていこう。

▶プロマロックの街
火の村・アリエダ
大樹の村・ユーベル
大地の村・ラバロ

▲ボタン一発で、今まで行った街・村のリストが出現。

▶以前は利用できなかった、プロマロックの各店舗に行ける。

徹底攻略

水の村・リブラ　子供と老人だけのさびれた漁村

①村長の村
②ギリアムの家

「静寂の湖」のほとりにある、湖での漁業で開けた村。だが、魔物が発生してからは漁もできず、働き手は村を出て、残ったのは子供と老人だけ。道具屋などもなく、いかだ屋のギリアムも用がない者にはそっけない態度だ。

この村に事件が起きたとき、頼りになるのはよそ者のアドルだけなのだ…。

▶みんなティムが気がかりだが、魔物が相手では…。

◀唯一の店(?)のいかだ屋も、魔物のせいで開店休業。

Story

老人ジェフの孫・ティムが氷の山で魔物に捕まった。だが、村の老人たちは力になれず、業をにやしたジェフは単身ティムの救助に向かった。その話を聞いていたアドルは、村長の頼みもあってジェフの後を追う。

氷の山の魔物たちは強いぞ。中には、目に見えない奴までおるのじゃ。

▶もう頼まん、と叫んで出ていくジェフ。孫かわいさとはいえ、魔物相手に老人が何をできるだろうか。

◀村は貧しく、魔物は強い。セルセタの装備でダメなら、プロマロックに行けば何とかなるかも。

CHECK　風のフルートで情報を!

今まであまり役に立たなかった「伝書バト」だが、このあたりから使える場面が増えてくる。上部が白くなった木や岩で「風のフルート」を使うと、ハトがカーナの手紙を運んできてくれるのだ。たとえば水の村に着いたばかりのときは、氷の山やその先にあるヴェヌスの廃村の情報が書いてあり、次の行動のヒントにもなるぞ。

『アドルさんへ。
リブラの村の近くには、氷の山と呼ばれる山があるの。以前は、緑に覆われた　平和な場所だったわ。でも二年前の異変で、一瞬にして雪と氷に閉ざされてしまったの。

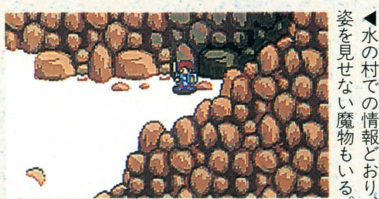
▲樹海全体を見守る樹海警備隊の隊長だけあって、カーナはセルセタの各地にくわしい。これからもいろいろな情報を提供してくれそうだ。

▼少し変わった木や岩に見え、見逃しがちな着地点。実は、国境の砦からアリエダへの道にもあったんだけど、気づいてた？

氷の山　万年雪に覆われた厳寒の土地

水の村からさらに北へ、ジグザグにのびた山道を行くと、しだいに雪が深くなる。登りつめた先には洞窟があり、昔はその向こうにもうひとつの村があったという。その村は完全に人が消えたはずだが、行ってみる価値はある？

▲見るからに寒い洞窟。この奥に、ティムが捕らわれているのか。そして、先に行ったジェフは？

◀水の村での情報どおり、姿を見せない魔物もいる。

▼どの家も雪に埋もれた、ヴェヌスの廃村。1軒だけ門の開いた家があるが？

MONSTER

◉ストーカー

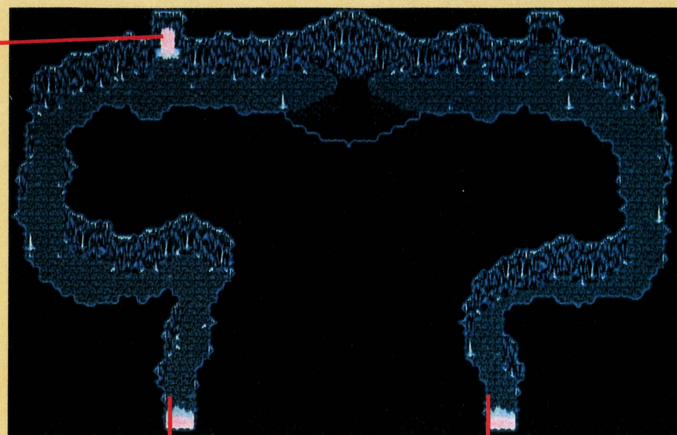
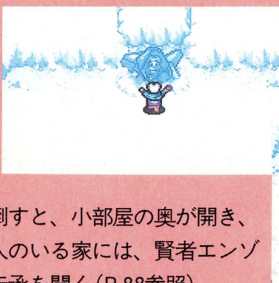
◉アビウス

ストーカーは戦闘能力こそたいしてないものの、倒れる瞬間まで姿が見えない。アドルが静止してHPを回復していると、突然ダメージを受けるので油断できない。

アビウスは見分けがつくぶんマシだが、かなりの攻撃力と防御力、HPがあり、ナナメに通る山道や洞窟の中では簡単に倒せない。数が多いのもやっかいだ。

アイス・イミュアラー BOSS

特徴・攻略は――P.85

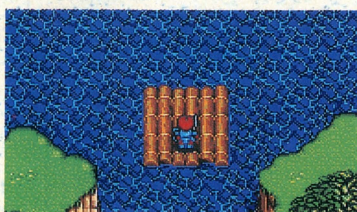
◀体内にティムを閉じ込めたまま襲ってくる！

Story 洞窟へ入ったアドルはジェフがティムを助けようとする場に出くわすが、ジェフははじき飛ばされてしまう。ティムをも利用して攻撃してくる魔物にアドルも苦戦を強いられるが、倒すと、小部屋の奥が開き、その先にはヴェヌスの廃村が。唯一人のいる家には、賢者エンゾがいた。アドルはエンゾから第２の伝承を聞く（P.88参照）。

◀ジェフの攻撃（？）は無効。ここはアドルの出番だ。

▼氷づけになっていたわりには元気なティム。

◀とりあえず、中に入れる家におじゃましたら…？

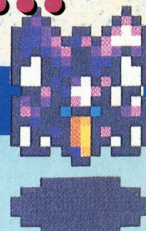
▶赤ん坊が寝ていると思ったら、その目が光りだした。

静寂の湖 セルセタの原種を求めて…

万能薬・エリクサーの原料となる、セルセタの花の原種。それは、この湖を渡った先の地に咲いている、と言われている。そこへは水の村でギリアムからいかだを借りて行けるが、湖の上空にも魔物が出現する。さらに、湖は川に通じており、流れにまかせて進んでいくと、急流、そして落差のある滝へ入ってしまう。

◀いかだは自然に進むから、迷う心配だけはない。

◀しかし、行き着く先は滝。アドルはまた落ちていく。

MONSTER
◉ヴォールダー

動きが速いこと以外はそう特徴はないが、アドルの足場がオートで動くいかだの上だけに限られるため、倒すのは極めて難しい。常に動き続けてダメージを受けないようにし、追い払うだけにとどめよう。

Story 水の村に戻ったアドルはジェフとティムに再会するが、ティムに魔物の毒が回り、石化してしまう。アドルは火の村からフレアを連れてくるが、治療にはセルセタの原種が必要と言われる。いかだを借りて湖を渡るが、それを見つけられないまま、滝から落ちてしまう。

▶災難続きのティム。村には医者がおらず、またまたアドルが手を貸すことに。

◀フレアを連れてワープで急行。MPがなくても、フレアがロダの実をくれるぞ。

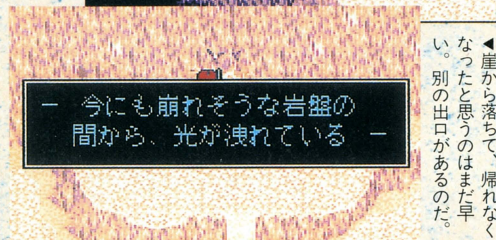
▲滝から落ちたアドルの前に、またも闇の一族が。偶然来ただけなのに、追ってきたものと勘違いされる。

聖母の洞窟 いくつもの神秘が救いをもたらす

静寂の湖の、滝から落ちたところにある「淪落の地」から入る洞窟。この中で、セルセタ三賢者のアリアが伝承を伝えるべき人物を待つ。伝承のため長い年月を生きたせいか、その体はミイラ化しているのだが。

洞窟のさらに奥には、探し求めていた「セルセタの原種」がある。この花が咲いているのは切りたった崖で、上に立つと崩れてしまうぞ。落ちた先のエリアには出口のほか、「聖なる泉」がある。泉で水を飲むと、HP・MPが全回復し、他にもすばらしい効果が…。

▶魔物の姿で入ることになるアドル。ルーの時と違い、他の魔物との戦いもあるぞ。

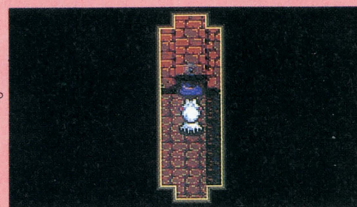
◀崖から落ちて、帰れなくなったと思うのはまだ早い。別の出口があるのだ。

Story

バミーの魔法で魔物にされたアドルは、しかたなく闇の一族が入っていった洞窟に入る。途中石板を拾ったり、グルーダとエルディールの会話を聞いたりしたあと、またまた先に来ていたデュレンと会う。魔物の姿のアドルには話もできないのだが。

しかし、賢者のアリアはアドルの正体を見抜き、最後の伝承（P.89参照）を語る。ミイラ化したアリアの体は、そのまま崩れ去った。

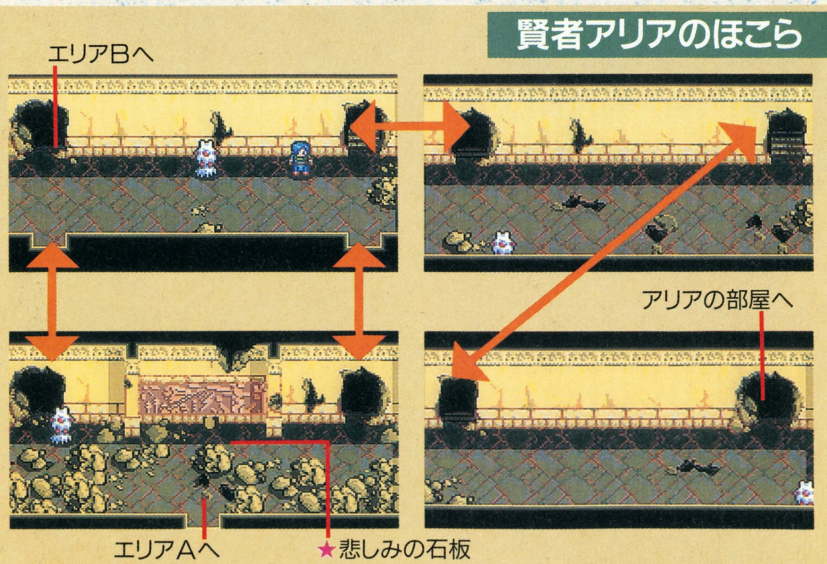
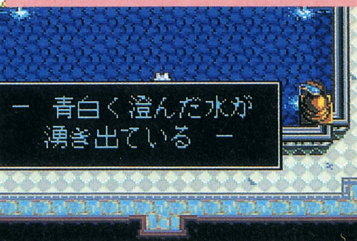
エリアBで「セルセタの原種」を入手するが、崖が崩れ、エリアCに落ちてしまう。南西にある泉で水を飲むと、魔物の体が元に戻る。さらに北側の、亀裂の入った壁をマトックで崩して洞窟を脱出。人間の姿に戻ったアドルは、ワープで水の村へ戻り、フレアに「セルセタの原種」を届ける。

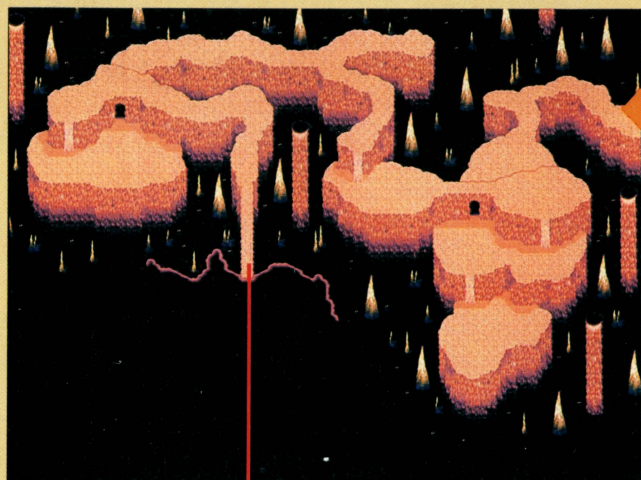
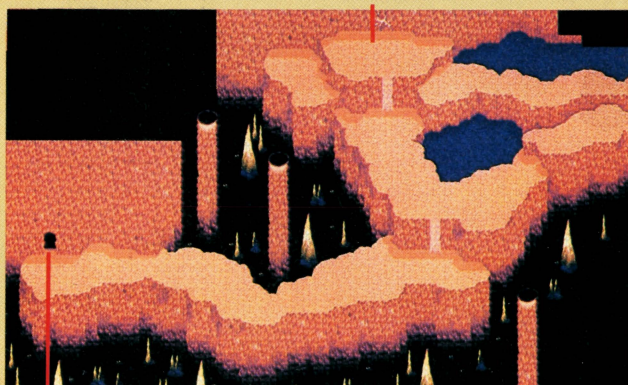
▶この姿で生きるのは、殺されるより残酷かも。

◀やつらは「ファクト」なる人物を探している。

▲使命を終えたアリアの体は崩れ、チリの中から「希望の宝珠」が渡された。

▲意外な展開で「セルセタの原種」を入手。これを届けることさえできれば…。

▼泉の水を飲んで人間の姿に復帰！ 魔物のまま村に戻っても、何にもならないしね。

エリアA

賢者アリアのほこら

エリアB

エリアC

CHECK

出口を見つけただけじゃダメ？

魔物の姿のままでも、マトックで壁を壊し、外に出ることはできる。だが、ワープの魔法が使えないため、村に帰れないのだ。聖なる泉には必ず寄ろう。

▲なまじアイテムが使えるので、つい外に出てしまいがち。

◀魔法を使えるのは人間・アドルの特権なのだ。

はたして万能薬エリクサーは完成するのか？

エリクサーの材料はフレアの手に渡ったが、調合には時間がかかるという。アリエダの村長や、大ケガが治ったレムノスなどと話すうちに研究は進むが、完成にはエステリアの医者・クラーゼの協力が必要だ、というのがフレアの結論。ともにプロマロックへ行き、定期船でエステリアへ帰ることになった。

出航時間までに情報を集めたところ、街にいたロムン帝国の兵士たちはすべて、エステリアに出かけていったという。ロムン帝国は、エステリアに何かをかぎつけたのだろうか？

◀ただ時間をつぶすだけでは、話は永遠に進展しないのだ。

▶村長、レムノスと話せば、フレアが病院から出てくるぞ。

▲あとはエリクサーを調合するだけ。とはいっても、病院に戻ってじっくり作業するのが必要なようだ。

◀帝国兵士の酒場も、ヒマだからと入れてくれたが…。

そして舞台はエステリアへ移行する
新たな局面と展開が続出

対ボスキャラ戦
戦闘講座

ストーリー進行のカナメとなるのが、ボスキャラとの対決だ。極論すれば、ボス戦こそこのゲームのメインとも言える。前半登場する6体の倒し方をしっかり会得し、すみやかにストーリーを進めていこう！

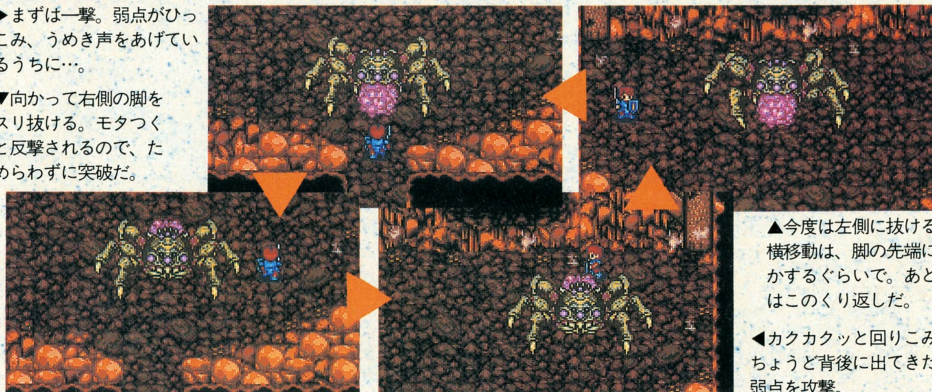
Creeping Creature ●クリーピング・クリーチャー
周囲を回り続けてかすめ斬り!

目標レベル▶5～6
出現地点▶アリエダの鉱山

体の前後に出没する、赤い卵のような部分が弱点。ちょっと近づいて斬り、すぐ後ろに引いてから回りこみ、とやってしまいそうだが、はるかに楽な方法があるのだ。

こいつの周囲を、横長の長方形を描くように回り続ける。弱点をギリギリかすめるくらいが適当で、斬って数秒は脚をすり抜けられるから安心だ。HPのなくなりかけは動きが速くなるが、長方形の横を長くすればOK。

▶まずは一撃。弱点がひっこみ、うめき声をあげているうちに…。

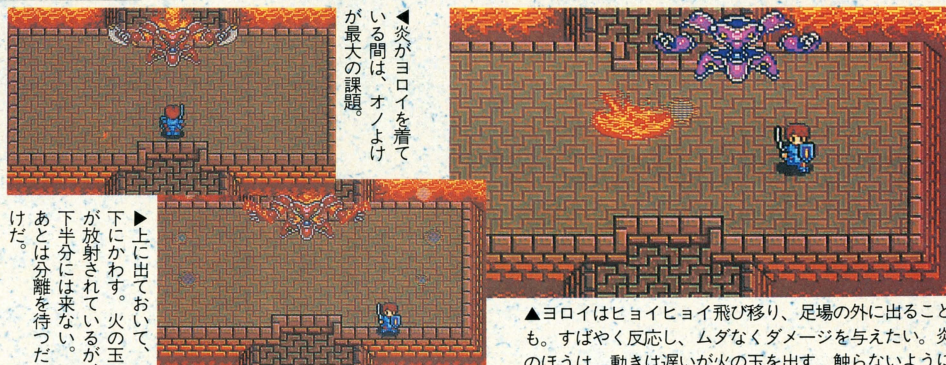
▼向かって右側の脚をスリ抜ける。モタつくと反撃されるので、ためらわずに突破だ。

▲今度は左側に抜ける。横移動は、脚の先端にかするぐらいで。あとはこのくり返しだ。

◀カクカクッと回りこみ、ちょうど背後に出てきた弱点を攻撃。

Flame Flinger ●フレイム・フリンガー
炎をよけてヨロイだけ攻撃!

目標レベル▶8～9
出現地点▶スラノの墓

弱点はヨロイ。だが、中に炎があるときは攻撃しても反対にダメージを受けてしまう。ヨロイと炎が分離するのを待って勝負だ。

オノを投げたあと、火の玉を放射するので、オノ投げの前に上にいて、下側によけるのが基本。かわし切れなくても、ダメージは最小に抑えられる。3度めのオノが出たら分離するので、近寄って攻撃だ。

◀炎がヨロイを育てている間は、オノよけが最大の課題。

▶上に出ておいて、下にかわす。火の玉が放射されているが、下半分には来ない。あとは分離を待つだけだ。

▲ヨロイはヒョイヒョイ飛び移り、足場の外に出ることも。すばやく反応し、ムダなくダメージを与えたい。炎のほうは、動きは遅いが火の玉を出す。触らないように。

Wood Warder ●ウッド・ワーダー
とにかくファイアーの魔法で勝負

目標レベル▶11～12
出現地点▶タリムの墓

胴体が弱点だが、剣での攻撃はリスクが大きすぎる。静止していると思っても、突然飛んでくるので、距離をとってファイアーで攻撃だ。画面から消えているときも、当たればダメージになるぞ。

羽を飛ばしてくる攻撃はよけやすく問題ないが、木の葉のように舞う羽はファイアーを止める。ムダ撃ちでMPを浪費しないように。

▶最初のうちは羽攻撃と、いきなりダッシュが多い。どちらも、そこそこ距離をとっておけばよけるのは難しくない。

◀画面外にいるうちにファイアーをためておくのもいい。

▼羽を防御にも使ってくる。別の角度から撃つか、羽が消えるのを待つか。カラ撃ちだと消費しないMPも、羽に当たれば減っていく。魔法が使えなければ終わりだぞ。

The Mother of Monsters ●ザ・マザー・オブ・モンスター

見え隠れする弱点を撃て!

目標レベル▶14〜15
出現地点▶聖域の城

上に出没する弱点は、剣がまったく届かない。横からのファイアーもダメで、正面から撃つ以外ない。だが正面でのファイアーも触手に止められるので、動きを見切ろう。

吐き出されるフジツボも、触れると一方的にダメージを受ける。MPを本体用に温存するため、ため撃ちでまとめて消そう。全滅させたら本体の真下に行き、ため撃ち＋連射。

ため撃ちなら横から弱点に当てられるが、あとが続かないのでおすすめできない。

◀フジツボの残りを退治しつつ、本体の真下に移動。弱点の出現にそなえて、ため撃ち準備で待機だ。

▶1サイクルにつき、より多くのダメージを与えるべし。触手のガードをかいくぐってファイアーだ。

▶弱点が消えたら、部屋の端でため撃ちの用意。落ちてくるフジツボの影で見当をつける。

◀ため撃ちで片づけ、残ったら早めに消す。反対側の遠くにいるなら、放っておいてもいいが、警戒は怠るな。

Earth Element ●アース・エレメント

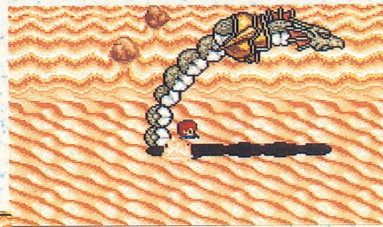
奇襲をかわして尻尾を攻撃

目標レベル▶15〜16
出現地点▶ミーユの墓

P.79

ミーユの分身。地中から出現し、空を飛んだあとまた地中に潜るパターンと、頭と尻尾を出しているパターンがある。弱点は尻尾で、後者のときが攻撃チャンス。光線での攻撃もあるが、ここでダメージを与えるほうが大事。

潜りパターンでは出現時に注意。真下から出たら、即座に逃げて大ダメージを防ごう。潜りきる寸前に尻尾を攻撃できるが、飛ぶスピードが速く、追いつけることはまれ。しかも タイミングが狂うと被害のほうが大きくなる。

◀美青年のミーユ様とは似ても似つかない、大蛇のような分身。

◀狙いすましたように、真下から出てくるのが怖いぞ。

▶このとき魔法は持ってないから、剣で勝負。アイテムは薬草、指輪はパワーリングがベスト。

◀消えぎわの一瞬に攻撃。戦い全体から見れば、わずかなダメージだが…。

Ice Immurer ●アイス・イミュアラー

本体だけを見分けて斬る!

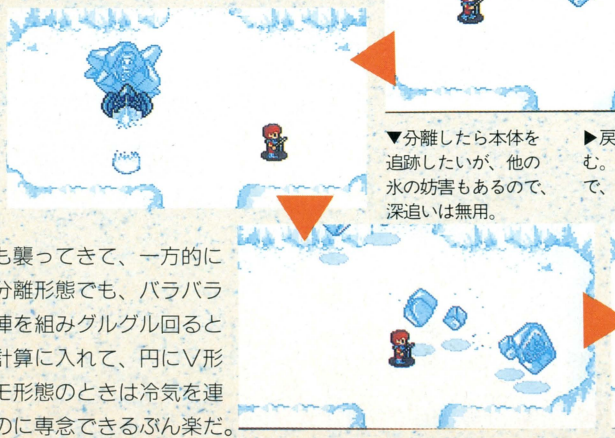
目標レベル▶19〜20
出現地点▶氷の山

P.81

氷を乗せたクモの形態と、いくつもの氷に分裂して宙を舞う形態がある。攻撃が可能なのは後者で、本体を剣で斬るのだ。

だが本体とティムの入った氷がまぎらわしく、ティムに当たると悲鳴が響く。実害はないが、イヤな気分になるぞ。小さな氷も襲ってきて、一方的にダメージを受けるのもつらい。分離形態でも、バラバラに飛び回るときと、氷たちが円陣を組みグルグル回るときがある。円陣のときは回転を計算に入れて、円にV形の切れ込みを入れる感じで。クモ形態のときは冷気を連射してくるが、こちらはかわすのに専念できるぶん楽だ。

▼この形態なら、当たらなければ大丈夫。冷気は下側にしか放たれないので、やや上側に逃げ道を確保しよう。

◀円が小さくなると、そろそろクモ形態に戻る。もうダメージは与えられないので、いったん離れて次の機会を待とう。

▼分離したら本体を追跡したいが、他の氷の妨害もあるので、深追いは無用。

▶戻ってきて円陣を組む。時計方向に回るので、本体だけ攻撃だ。

◀本体がまっ先に画面外へ消えることが多い。こうなれば、防御に専念だ。やがて他の氷も去ってゆき…。

古代セルセタ史
総解説

冒険のメイン舞台・セルセタは、樹海の地と化すまでは非常に栄えた国家であった。その発生と崩壊の物語は、現在のセルセタに起きているさまざまな異変にも、密接に関係しているのだ。

セルセタの三賢者とは?

大樹の村・ユペルでは、ある村人が賢者について教えてくれる。彼らは古代セルセタの歴史を後世に伝える使命を持った人々なのだ。ゲーム中ではアドルが伝承を受けるが、それは単なる語りではなく、テレパシーのようにも見られる。

賢者の中には赤ん坊やミイラまでいるが、これは伝承を残すためさまざまな手段で生きながらえている結果なのだろう。そうまでして歴史を残すのは、その中に未来のセルセタをも左右する、重大な情報があるからだと思われる。

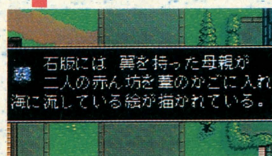
▲ラメスは大樹の村の上、聖地ロダで瞑想を続けている老人。

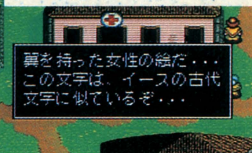
◀賢者ラメスだけは、大樹の村と多少の交流があるようだ。

▲ヴェヌスの廃村にはエンゾが。一見、赤ん坊に見えるが?

◀聖母の洞窟で、ミイラ化しつつ伝承を守っていたアリア。

CHECK
やはりイースとセルセタには密接なつながりが?

黒真珠が有翼人の道具だったことはすでに紹介ずみ。さらに、聖母の洞窟で見つかる「悲しみの石板」からも、有翼人とイース文明の関連性が見受けられる。

▲都市が水没した後、有翼人の子孫はセルセタ以外にも流された?

▶元が同じ文明だから、文字が似ているのかも。

セルセタ伝承の基礎知識

有翼人(エルディーン人)……セルセタの神話においては、「神が創造した最初の生き物」とされている。背中に翼を持っていること以外は、外見上人間との違いは見られない。しかし、寿命が人間よりはるかに長いことなど、いろいろと違いはあるようだ。彼らは自分たちのことを「エルディーン人」と呼び、「有翼人」とは、彼らに会った人間たちがつけた名だと思われる。

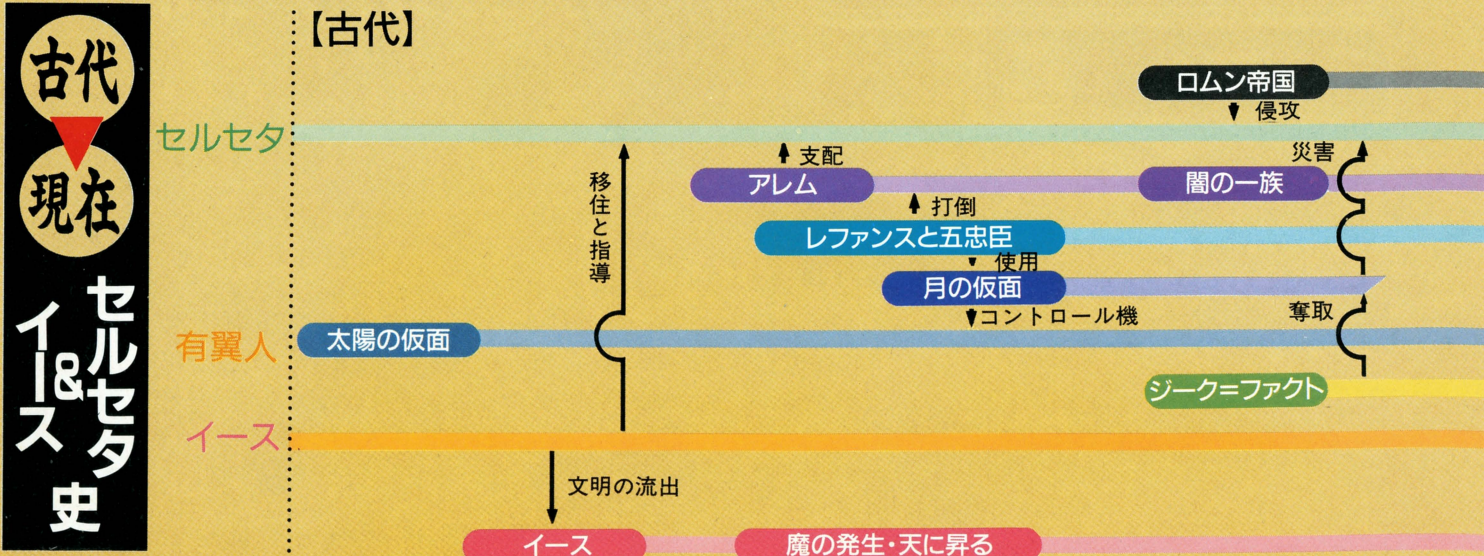
古代国家エルディーン……古代に栄えた、有翼人の国家。太陽王と呼ばれた王、アル・グラール1世によって建国。「太陽の仮面」によって高度な精神文明を築き、千年あまりもの間繁栄を続けたという。しかし突然大災害に見舞われ、エルディーンは海中に没してしまう。難を逃れた有翼人の一部は、「太陽の仮面」とともにセルセタ地方へ移住した。

太陽の仮面……神話では「神より与えられた」とされる物体。「仮面」と呼ばれているが、実際はかなり大きなもので、未知の力を受け止

古代▼現在 セルセタ&イース史

【古代】

セルセタ
有翼人
イース

ロムン帝国
侵攻
支配
災害
移住と指導
アレム
闇の一族
打倒
レファンスと五忠臣
使用
月の仮面
太陽の仮面
コントロール機
奪取
ジーク=ファクト
文明の流出
イース
魔の発生・天に昇る

賢者ラメスの伝承 有翼人文明の崩壊とセルセタの発展

三賢者の伝承は、大きく分けて、セルセタ王朝が発生する以前・王朝発生前後・王朝の崩壊の、３つの時代について語られる。

賢者ラメスは、セルセタ王朝発生以前の、有翼人文明の崩壊やセルセタへの移住、そして文明の発達による人間の堕落と戦乱を伝える（詳しい情報は下段の「基礎知識」を参照のこと）。

有翼人は本当に「神」が作った種族なのか？　エルディーンを襲った災害は単なる偶然か？。超文明をもってしても避けられなかったのか？という謎も新たに浮かんでくる。ともかく、繁栄の末に堕落した人間たちは、だからこそ、バイタリティで有翼人たちをしのいだのではないか。有翼人たちはこれから先、徐々にセルセタ史の表舞台から退いていく。代わりに台頭したのは、その人間たちの代表とも言える殺戮王アレムだった。

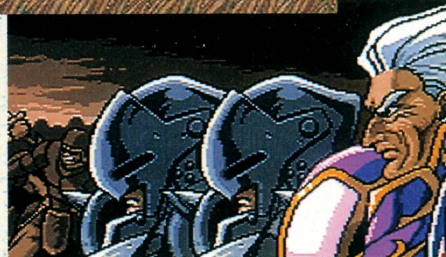
▲古代国家エルディーンが、エウロペ大陸のどこにあったのかは不明。伝承ではドゥアール海（エステリアの浮かぶ海）に面していたという。

▶生き残りの一部は、未開の地・セルセタに移住する。

◀有翼人のもたらした文明は、おもにセルセタの農業を発達させ、人々を豊かにしていった。

▲豊かになると人間は増え、新たな富が必要となる。セルセタ史に限らず、どの世界でも同じと言える…。しかし、わかりやすい「堕落の図」だ。

▶武力で他を制したアレム。だが、力での支配は長くない。

総解説

めて増幅するアンテナのような物だと思われる。これによって発生する「大いなる力」によって有翼人文明が、のちにセルセタ王朝が急速に発展した。

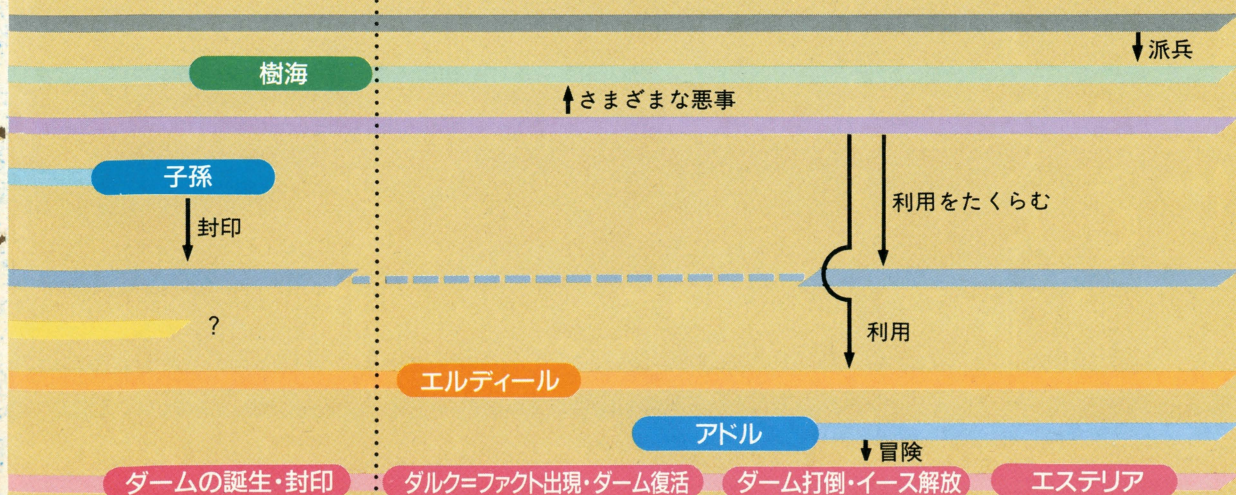
物言う石……「太陽の仮面」の力で生まれた、人工の生命体。それ自体が高い知識を持ち、超人的な力＝魔法を生み出す素となる。イースにあった「黒真珠（＝ダーム）」と同じ物。

セルセタ地方……かつて未開の地であったが、移住してきた有翼人たちが人間と出会い、交流して文明を発展させたことで有数の穀倉地帯となった。しかし、繁栄した人間社会では争いが起こり、やがて戦国時代となる。

殺戮王アレム……セルセタの戦国時代に登場し、強大な武力で全土を統一した暴君。セルセタの民を圧政で苦しめたが、のちにレファンスと五忠臣によって討たれる。アレムの子孫や家臣らはセルセタを追われ、流浪の生活を代々続けることになる。

レファンス……アレムの圧政から民衆を救うため、正義と友愛の旗のもとに立ち上がった男。仲間であり家臣でもある五忠臣とともにアレムを打倒し、民衆の圧倒的な支持のもとセルセタ王朝を建国。初代国王となった。

【イースⅠ・Ⅱの時代】

樹海
↓派兵
↑さまざまな悪事
子孫
↓封印
利用をたくらむ
?
利用
エルディール
アドル
↓冒険
ダームの誕生・封印
ダルク＝ファクト出現・ダーム復活
ダーム打倒・イース解放
エステリア

ここに注目!

文明に関連がある、とされるイースとセルセタだが、今のところ互いの影響は見受けられない。しかし「ファクト」の姓を持つ人物が、それぞれの国で重大な危機に関与しているのは、偶然とは思えない。この２人につながりがあるとすれば、両国の関係も判明するのではないだろうか。

ゲーム中でも語られるが、アドルがダームを倒した時期と、セルセタに魔物が発生した時期は一致する。この事実にも、何か裏がありそうだ。

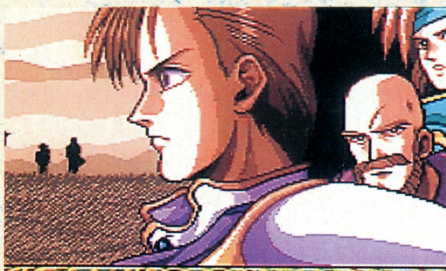
賢者エンゾの伝承　英雄レファンスのセルセタ王朝建国

ラメスの伝承を引き継ぐ形で、エンゾは殺戮王アレムがセルセタを支配した後の歴史を伝える。

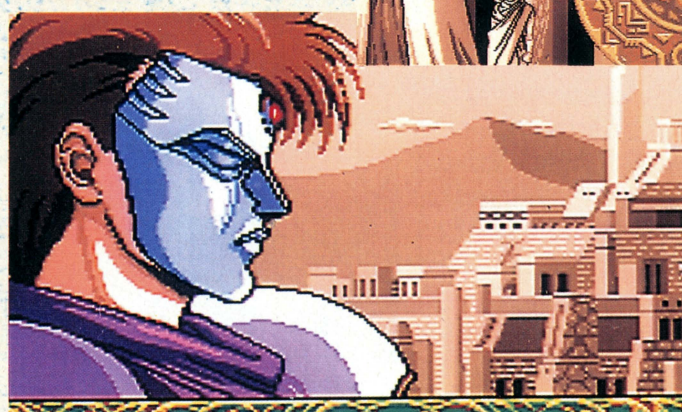
若き英雄レファンスと五忠臣は、激しい戦いの末、みごとアレムを打倒し、民衆を救った。「大いなる力」を有翼人より受け継いだレファンスたちは新たにセルセタ王朝を築き、空前の繁栄をもたらしながらも、長き平和を保ったという。

しかし、レファンスのために「月の仮面」が作られ、誰でも「太陽の仮面」を操れるようになったことが、皮肉にも王朝の崩壊を招くことになってしまうのだ。

◀その詳細までは知るよしもないが、レファンスは5人の仲間たちの協力もあって、アレムの軍勢を破った。

▼圧政から解放された民衆も、有翼人たちも、レファンスをセルセタ王朝の王として支持した。

▲殺戮王と呼ばれるだけあって、その圧政はセルセタ全土をおびやかすものであった。

▶「太陽の仮面」を制御する「月の仮面」を得たレファンス。この仮面、どこかで見たような…？

◀正義と友愛を旗印に、若き英雄レファンスがアレム打倒に立ち上がった。

五忠臣……レファンスに協力し、その功績によって精霊の加護を受けた5人の家臣。レファンスが死去した後も、彼の遺志を継ぎ、王朝発展に尽力したためこう呼ばれた。

精霊の加護……五忠臣、すなわち炎の戦士スラノ、樹の精霊使いタリム、大地の呪術師ミーユ、水の賢者ラディー、月の魔女トリエには、それぞれに適した力＝魔法が授けられた。

月の仮面……レファンスによるセルセタ統治を支持する有翼人が、有翼人以外の人間にも「太陽の仮面」を制御できるようにと作ったもの。こちらは文字どおり、人間が顔にかぶるくらいのサイズである。レファンスはこれによって「大いなる力」を使い、堅固な城塞都市を短期間で完成させた。

セルセタ王朝……レファンスと五忠臣によって建国され、レファンスの死後も五忠臣や、その子孫たちが統治した国家。「太陽の仮面」による「大いなる力」も引き続き有翼人より委託され、繁栄は数百年も続いた。

ロムン帝国……セルセタのはるか東にできた、強大な軍事国家。大陸の全土に領土を広げるため、各地に侵略戦争をしかける。セルセタ王朝への侵攻もその一環であった。しかし、

【現在：イースⅣの時代】

ロムン帝国 プロマロック軍
対立
セルセタの樹海
魔物を操る
闇の一族
命令
エルディール
来訪
クレリア装備とりあげる
協力
五忠臣
魔法の伝承
対立
アドル
来訪、すぐ去る
エステリア

賢者アリアの伝承 魔導師の暗躍と王朝の崩壊

最後の伝承は王朝の滅亡に関するもの。どこからか現れた魔導師・ジーク＝ファクトは、ロムン帝国の侵攻をも招き入れ、その間に「月の仮面」を手に入れた。彼のゆくえは、伝承の中では語られない。

制御装置が失われ、邪悪な意志を持ったその仮面は、五忠臣の子孫によって、セルセタの都市とともに地中に沈み、封印された。

地中に沈んだ都市や「太陽の仮面」にまつわる話は、今もセルセタ周辺に黄金都市の伝説として残っている。しかし、その真実を知る者は、伝承を受けたアドルと、「大いなる力」を狙う闇の一族たちだけなのだ。

▶この時代から領土拡張の戦争を続けていたロムン帝国。豊かな穀倉地帯のセルセタは、絶好の獲物に見えた？

◀しかしレファンスが太陽の仮面の力で作った城塞都市には、ロムン帝国の攻撃さえ通用しなかった。

▲セルセタとロムン帝国の戦いをよそに、月の仮面を盗みとったジーク＝ファクト。最初からこの仮面を狙っていたのだろうか。そしてこの仮面をどうしたのか…。

▲この男が魔導師のジーク＝ファクト。『Ｉ』で戦ったダルク＝ファクトにかなり似ているが…？

▲今や災いの元凶となった「太陽の仮面」を、五忠臣の子孫が秘術を用いて封じこめた。

◀美しい都市も「太陽の仮面」も地の底に沈み、その上を深い樹海が覆っているのだ。

総解説

「大いなる力」によって築かれた城塞都市はロムン帝国の攻撃をまったく受けつけず、帝国側は一方的に消耗した。この侵略を手引きした人物は、ジーク＝ファクトという魔導師であったと言われる。

ジーク＝ファクト……無限と思われた繁栄を終え、安定期に入ったセルセタ王朝に、突然現れた謎の魔導師。ロムン帝国の侵略を手引きし、混乱に乗じて「月の仮面」を盗んだ。その後の彼の消息は不明である。

太陽の仮面の暴走……ジーク＝ファクトに邪悪な意志があったためか、「月の仮面」が奪われ制御を失った「太陽の仮面」は、邪悪な意志を持つようになる。「大いなる力」によって、さまざまな天変地異、疫病、そして魔物が発生するようになった。

セルセタ王朝の滅亡……邪悪な意志を持った「太陽の仮面」を封じるため、五忠臣の子孫たちは秘術を用いて、セルセタの城塞都市ごと地中に沈めた。これによって災害は起こらなくなり、城塞都市があった土地には植物が生い茂り、樹海と化す。五忠臣の子孫を中心とした生き残りがその周囲で生活し、現在のセルセタ各村の基盤となった。

利用

合体

黒真珠

対立

セルセタの三賢者

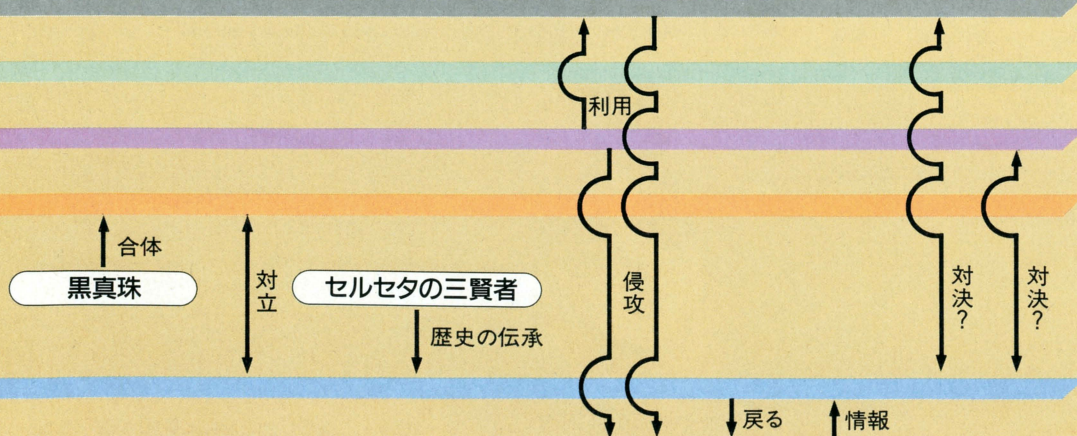
歴史の伝承

侵攻

対決？

対決？

戻る

情報

ここに注目!

アドルは別格として、やはり闇の一族の活動が目立つ。とくにエステリア行きに際してロムン帝国のレオと手を組んだことに注目だ。帝国にすべてを横どりされる可能性もあるはずだが、あえて利用するということは、何か確実に他を出し抜く考えがあるのだろうか？

▲エルディールにもレオにも従順なグルーダ。しかし腹の中では…。

そして…

ふたたびエステリアが戦場になる!?

アドルとフレア＝ラルはエリクサーを作るため、ロムン帝国はグルーダに教わった「何か」を求めて、闇の一族からもガディスが帝国軍とともに、それぞれの思惑の中エステリアへ。アドルは思い出の地を守ることができるのか（ちなみに、エステリア編は『Ⅰ・Ⅱ』をプレイしていたほうがダンゼン楽しめるぞ！）。イースとセルセタ、イースと有翼人の関係も語られ、闇の一族とも直接対決が始まる。新たに村や魔法も登場し、ストーリーが収束段階に入っていく手ごたえが感じられるはずだ。

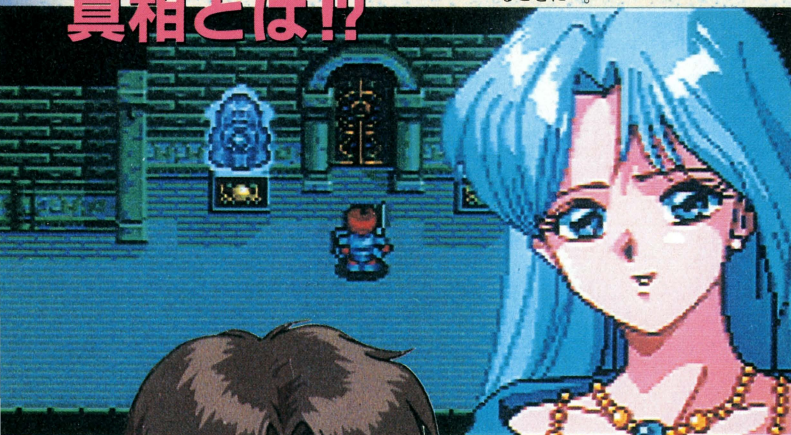
ロムン帝国と闇の一族 2大勢力が手を組んだ？

▲セルセタの黄金都市に関する情報を得たレオは、上機嫌でグルーダたちへの協力を約束する。レオが与えたこの剣、盾、ヨロイはもしや…？

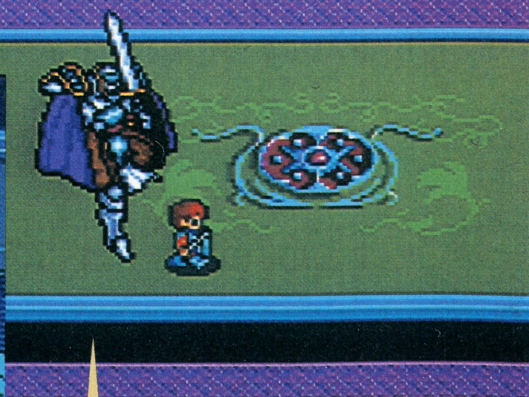
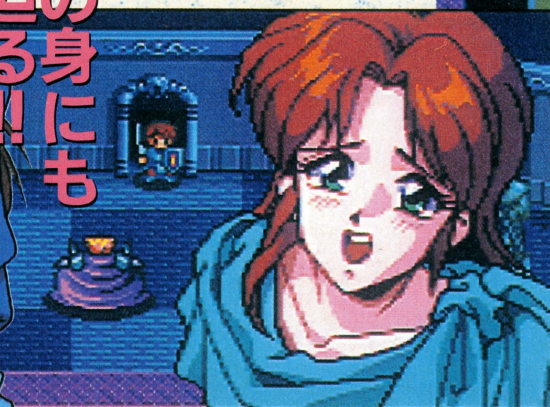
女神たちの語るイース建国の真相とは!?

▼石像となった双子の女神・フィーナとレアにまた会える!? 彼女たちの口からは、意外な事実が語られることに…。

ダームの塔で激戦ふたたび！敵は帝国軍だ!!

▼『Ⅰ』クライマックスの舞台であったダームの塔。そこにはもう魔物はいないが、かわりに兵士たちが占領していた！

リリアの身にも危険が迫る!!

▼リリアの叫びがアドルの耳を打つ。立ちはだかるこの姿は、ガディスか？

▶ガディスとの対決も？あの巨体と怪力、そして凶暴さにアドルは勝てるのか。

CD 噂のS・RPGがCD文庫に

『ファイアーエムブレム』の世界をCDで聴く!!

'94年1月21日に、任天堂から発売される予定のシミュレーションRPGソフト『ファイアーエムブレム』。なんとこの人気のソフトの初のCDドラマが、電撃CD文庫より定価3800円(税込)でリリースされる！　『ファイアー〜』シリーズをプレイしたことのある人はもとより、遊んだことのない人にも十分オススメできる作品で、起用されている声優サンもモノスゴイ豪華キャストだ。ブックレットもあかほりさとる&臣士れい両先生のオリジナルコミックや期待のイラストレーター、中沢一登先生のカラーイラストで贈る『ファイアー〜』名場面集などファンには堪えられない仕上がりになっているぞ!!

▲王子マルスの役は太田真一郎
▶幻想的な名場面集のイラスト。

GAME 秋葉原がカードで全国統一…!?

パソコン版『戦国秋葉原 信長伝』がカードゲームに!!

電撃ソフトから絶賛発売中のパソコンゲーム、『戦国秋葉原　信長伝』はもうプレイしてくれたかな？　きっと楽しんでくれたと思うけど、今度は『戦国〜』のカードゲームが発売されたのだ!!　このゲームは原作・榊　涼介、ゲームデザイン・黒田幸弘、イラスト・盛本康成と、超豪華メンバーによって作られていて、パソコンゲーム以上に熱くなること間違いナシ!!　秋葉原や四谷をはじめとする、愉快なキャラクターたちが戦国時代の日本に覇を唱えんとし、カードとなって全国統一を目指すのだ。価格は2800円(税込)で、『フォーチューン・クエスト』のボードゲーム(税込価格4800円)と12月18日に同時発売中。

▲『フォーチュン〜』ボードゲームは、みんなでワイワイ楽しめる。

▲『戦国〜』カードゲームは愉快なカードがいっぱいある。

EVENT 東京国際ブックフェア'94

1月29、30日の2日間　幕張メッセで開催

主な出版社が一堂に会する『東京国際ブックフェア'94』が、来年1月29日(土)30日(日)の2日間、千葉県の幕張メッセで開催される。

この大イベントに、電撃5誌をはじめとして、あらゆるメディアに展開を続ける我がメディアワークスも、もちろん出展するぞ。

当日は「電撃CD文庫」シリーズがすべて無料で聞ける、視聴コーナーを設けるほか、「エメラルドドラゴン」のサブゲームであるスロットマシーンを使った、オリジナルテレカなどが当たるゲーム大会などなど、楽しい企画が盛りだくさんだ！

さぁ、いつまでも正月気分に浸ってないで、1月最後の週末は『東京国際ブックフェア'94』へ出掛けよう！

GAME MUSIC ゲームミュージックで燃えろ!

『GAMADELIC』の電撃ライブ情報は要チェック!!

GMファンに朗報だ。ロック・ラップ・ソウル・ファンクと何でもこなすデータイーストのサウンドチーム「ゲーマデリック」が、1月21日に初のベストアルバム『DELICIOUS SELECTION』をリリースするのだ。しかもその記念としてCDについてくる応募券を送ると、先着250名を原宿ルイードでの電撃ライブに招待する超豪華企画！　そこで電撃各誌からこのライブの入場券を40名様にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス902号サイトロン&アート(株)ゲーマデリック「電撃PCエンジン」係まで。締切は1月20日(当日消印有効)。

▲93年の夏は「電撃GMライブ」で大活躍。

そこぬけチャンネル
今月は私たちのおススメビデオの紹
介をしますね！
趣味がかたよってるって？（笑）
そんなこと言わないで
お正月休みにはぜひ見てね♥
TAMURIN
ATORUSYAN
HASURAMU
イラスト／水玉蛍之丞　バディ小暮　十羽織和麿　今わ野Q太郎

爆発!!!! フリートークコーナー♥

ちょっと早いけどハッピーニューイヤー！ 1994年もよろしくお願いしますね！ それではさっそく、おたよりを紹介していくよん！

▲東京都・類家こらんさん　確かに難しいゲームですよね。(理恵)

■そういえば11月号からリニューアルされましたけど、扉絵の下にいつもあった“投稿採用者には……”がない!? ということは、賞金はカラーチャンネルだけになっちまったんスか？ 送りがいがないなァ……。〈千葉県・栄貴一郎さん〉

●ひどいわっ！ あなたって、私じゃなくてお金が目当てだったのね！ しくしく（と泣き崩れる）……ってのは半分冗談ですけど(笑)。ご心配なく。採用者にはちゃんと原稿料（500円）をお送りしていますからね！「掲載されたのに届かない」という人は、ハガキのスミにでも書いておいてください。早急にチェックしますので！

▲兵庫県・ふにゅきちさん　世界一っていえばいいのに。(竜子)

▼静岡県・魔物ハンターKさん　でもバランスが違うしね。(桃美)

■郵便局のバイトをやっていたからわかるけど、みんな住所やあて名はしっかり書いてくれ。こまるのは届ける方なんだぞ！〈神奈川県・XYZは死の香りさん〉

●私からもお願いします。あと、自分の住所、氏名もしっかり書いておいてね。じゃないと、送れるものも送れないぞ！

■みんなもう知っていると思うけど、「郵便料金値上げ」などというウルトラスーパー極悪なことがもうしばらくすると行われる。だから、残っているハガキはできるだけ使っておいた方がよいぞー!!〈大阪府・いぼじさん〉

●この原稿を書いている時点では本決まりになっていませんが、来年1月17日からハガキ50円、封書80円になりそうです。こまっちゃうな。ハガキ20円の時代がなつかしい……。

▲北海道・与太ちゃんさん　春麗。(竜)キャミィ。(桃)五分。(理)

▼神奈川県・みそかまあちさん　とてもハマるゲームよ♥（理恵）
▲福島県・桜桃太郎さん　個性的な絵がいいですわね。(竜子)

■ペンネームは何文字までOKですか？〈愛知県・侍魂で1コインクリアできるのに、対戦に弱く、特に対ナコルル12連敗、現在記録更新中。「だれかいい方法おしえて」と思っているシャルロット使い、えかんくさん〉

●すごいペンネームですね(笑)。文字数ですが、決まりはありません。ただ、長すぎると本文を省略したり、おたよりの総数を減らしたりすることになるため、あまりにも長いのは敬遠されがちです。そういう意味ではボツになりやすいかも。

▲神奈川県・高久麻紀さん　早くアルルの声が聞きたいね！(桃美)

♥扉イラストよりひとこと♥

今月のコスプレは、大人気RPG『エメラルドドラゴン』です！ もう少しでこのゲームがPCで遊べますね。ところで12月30日は冬コミですが、十羽織のサークルはスペースが取れず、本が出せません。まぁしょうがないんで、その日はゲーセンでも行って遊ぶとしようかな？ とか言いながら、同人誌買いに行ってたりして……。

マニア通信

担当：西川口タマ

はろぉ〜っ♡　今月はコーナーがちっちゃいからいきなり始めるですぅ。

■月曜日のNHK（！）でわずか5分間放送されている"プチクレイ"を見ろっ！　もぎもぎの不気味さはお子様ピングーにはマネできまい！〈東京都・ふぁーらんさん〉

●ひゃー、すいません〜。でもピングー好きなんですぅ。

◀東京都・はひどろさん　ていねいなイラスト入りおハガキ、たくさん送っていただきましたぁ。どうもですぅ。タマ、カンゲキ!!　同ネタのおハガキの中からこの一枚を選ばせていただきましたっ！　この他にも小説のおススメがありましたら紹介してくださいマセマセ♡

▲埼玉県・秋葉一さん　最近バシバシおハガキが集まってマス。この勢いならコーナー化も夢じゃないかも。

◀愛知県・ダブルNさん　絵も話も大好きですぅ。タマもおススメしちゃいます。

▶愛知県・祈世姫さん　まいどぉ〜♡　タマも読んでますよぉ〜っ。現在7巻めまでコミックスが発売されてますぅ。残念ながらタマは本誌では読んでいないので、現在の展開がわからないのだ（笑）。早く最新巻が出ないかな♡　ってなワケで、女の子にはおススメしますぅ♡

▼北海道・37番娘さん　『I』にはどっぷりとハマりました。（理恵）

■12月号の宮城県・幼妖さんへ。甘い！　オレはパッケージが欲しい理由で『メタルエンジェル』を、そして12月号の「そこぬけチャンネル」のトビラ絵のためだけに、電撃PCを初めて買ったんだぞー！〈広島県・アンコにつめさん〉

●十羽織先生のイラストのついた「超高級家具調こたつ」（別にカメラでも車でもいいけど）があったら、買っちゃうのかしら？（笑）

■このコーナーは本当に何でもしゃべっていいんですか？　私は政治的発言がしたいんですけど……。〈愛知県・金の鯱屋さん〉

●ご自由にどうぞ！　ただし、内容によっては誌面に取り上げられる可能性が低くなっちゃうと思いますけれど。「ウルグアイラウンドがなんたら」とかいわれても、多くの読者が楽しめるとは思えませんからね〜。

▲東京都・はひどろさん　残りのシリーズもやりたいな！（桃美）

■12月号94ページ、マイスタージンガーさんへの「要するにHゲームがやりたいわけね（笑）」というところを見たとき、ギクッと思ったのはぼくだけではないはずだ！　ちなみにぼくは12月14日で18になります。へへっ。〈三重県・つぢあきひこさん〉

●最後の「へへっ」という言葉が、すべてを物語っています（笑）。

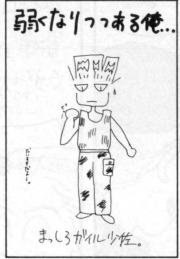
◀新潟県・五月響さん　春麗のエンディング、一風変わってたよ！（人のを後ろから見ていた桃美）

■一言ですますので載せてください。「ハドソンさーん、『ユナ』の続編お願いしますよ〜！」。〈群馬県・どらごんさん〉

●『II』の制作が決定してよかったね。

▲愛知県・せんやとーべえさん　予測してた人も多いとか。（理恵）

■やっぱり、文章よりもイラストの方が載りやすいのでしょうか？〈茨城県・知枝太郎伝説さん〉
●文章よりイラストの方が掲載数は多いのは事実です。でも、イラスト投稿の方が多いことを考えると、ほとんど同じだと思いますよ。

▼東京都・ふぁーらんさん　いいえ、とっても強くてよ！（竜子）

■初歩的な質問ですみませんが、Huカードの「Hu」はどう読むのですか？「ヒュー」それとも「エイチ・ユー」？〈宮城県・亀田葉子さん〉
●「ヒュー」で～す♥

▲埼玉県・N.J.R.さん　マリアでクリアしましたわ。（竜子）

■お願いですっっ！　あの有名な『イースⅠ・Ⅱ』はもう売っていないんでしょうか？　一度やってみたくて探しているんですが、どこにも売ってなくて……。誰か知ってたら、教えてください!!〈神奈川県・世阿弥命さん〉
●今月再販されたばかりですから、きっと見つかったことと思います。それでもだめだった場合は下のおたよりを参照のことっ！
■12月号に載っていた神奈川県のそれは言っちゃだめさんへ。ぼくも10月号を見て『不思議の夢のアリス』を知ったけど、中古屋に行けば今でも結構売っていますよ。近くに中古屋がなければ、おもいきって秋葉原まで出てきてはいかがですか？　たぶんあると思います(たぶん……)。ちなみにぼくは近所の中古屋で買いました(定価6,400円なのに3,000円で売ってるんだもの、ちょっと高すぎ)。ゲームはゲロムズ、でもアリスはとってもかわいいよ。以上、愛を信じて探してね！〈東京都・さぎのもりさん〉

▼茨城県・リゴット2世さん　とても存在感がありました。(理恵)

▲東京都・緒川むつきさん　ソニア<んの正面顔です♥（理恵）

●ほかにもいろんな方から情報がよせられました。どうもありがとう！　いずれも「中古屋をチェックする」というのがポイントでした。新品が欲しい場合は秋葉原（東京）や日本橋（大阪）で探すしかないかな。直接買いに行けない時は、その近くに住んでいる親戚に買ってきてもらうという手もありますね！
　といったところで今月もおしまいです。それではみなさんよいお年を！

▼静岡県・絵東遊♥さん　絵はハガキサイズでお願い！（桃美）

▼東京都・水城たまさん　『Ⅲ』は発売中止から一転、発売へ！　NECさんえらいっ！（桃美）

▼埼玉県・すばるれいかさん　発売まで1カ月の辛抱ね！（竜子）

▲神奈川県・水無月葵さん　今年はバンバン投稿してね！（桃美）

特別コーナー★ 4コマ マンガ SPECIAL

今月はコママンガがたくさん送られてきたので、12月号に続いてコーナー化してみました。よかったら、これからもどんどん送ってくださいね！　うまくいけば正式なコーナーに昇格するかもしれませんから!!

◀福岡県・原田しんごさん　編集部には、覇王丸の勝ちポーズをやりたいがためにオモチャの刀を買い込んできた人たちがいます(笑)。私も挑戦してみましたが、ほとんどこのマンガの通りになっちゃいました(笑)。（桃美）

◀茨城県・露水竜さん　確かにマリアは強いですね。私の腕では、マリアを使わなければクリアできませんでしたから（しかも必殺技を駆使して！）。でも、硬派なプレイヤーのためにリヒターは存在しているのです。（竜子）

◀香川県・流竜馬さん　『サムスピ』ネタは本当に人気がありますね。移植を希望する人がどれだけ多いかがよくわかります♥（理恵）　単に、おちゃくりやすいだけではなくて？（竜子）　ミもフタもないことを…(笑)。（桃美）

◀千葉県・栄貴一郎さん　まさか『龍虎の拳』のリーが彼女の正体だったとは！　やられたナコルルの、凍り付いた表情がいいですね(笑)。大斬りで飛び跳ねるシャルロット、相変わらずゲーセンで見かけますねぇ。（桃美）

◀北海道・タケチャンマンさん　アイテムを粗末に扱うと、アイテムに逆襲されちゃうかもしれませんね！　こんなゲームもおもしろそうです♥　4コマ目の、無言で逃げる「ファイヤー」の表情がいいなぁ。（理恵）

▲神奈川県・奇行信者さん　シナリオ5の感動のラストシーンも、状況次第ではただのギャグに。なんて奥が深いのでしょう(笑)。（竜子）

電撃水玉えんじん

真 じゅもんがちがいます!!

担当：YAS・完成版

いやぁ、ついに『エメドラ』が完成し、東京に帰って参りました！　なんと、まる2カ月も出張していたんだね、う〜ん、長かった。それにしても、東京は人と車が多いね。どこ行ってもウジャウジャだもんなぁ。

それはさておき、12月号で募集した言葉遊びの企画だけど、宮城県の幼妖さんから「回文はどうか」というハガキがきた。まだコーナーにするかどうかわからないけど、おもしろいのがきたら載せてもいいな。ほかにも何か面白いネタがあったら、ヨロシク頼むぜ！

今月のイチオシ!!

★火ダルマ患者輸送中

（ただいま勇者募集中）
千葉県・帝釈天さん

ダ これはちょっと笑わせていただきましたってなもんだ。ダジャレは作りやすいとのことだが、必要なのはノリと勢い。これさえあれば何とかなってしまうのだ（断言）。

★卑屈な半蔵!?

（秘密の花園）
徳島県・仁²さん

ダ 人間できてくると、時には卑屈な態度もとる必要がある!?

★おんぶ器具の火事

（キングオブカジノ）
愛知県・どんどぐるさん

ア これがホントのカチカチ山って感じだね。爆笑モノ。

★ダメミイラがパス

（女神天国（パラダイス））
神奈川県・ごくらくまるさん

ア ダメミイラは勝負事がダメなのでパスします。

★ちゃぶ台、スピニング!!

（サムライスピリッツ）
神奈川県・高田泰則さん

ダ ちゃぶ台返しならわかるが、スピニングまでさせるとは。

★なぜかうどんの挫折で……。

（風の伝説ザナドゥ）
三重県・劉備玄徳さん

ア そりゃたまにはうどんだって挫折するさ（ホントか!?）

★俺なら食わすぞ、自宅の便座

（オーロラクエストおたくの星座）
高知県・N・Iさん

ダ これだけは食わされたくない物のひとつだな、これは。

★ソウルが雨期

（機装ルーガ）
兵庫県・パラさん

ア 初投稿だそうだけど、これからもがんばっておくれ。

★おサル仮面、英語を田園へ返せ!

（カルメンサンディエゴを追え・世界編）
北海道・ミッドナイトウェーブさん

ア ぜひ、おサル仮面のコスプレをして、オレに見せてくれ。

私のおススメは名作もので「ディアハンター」涙で画面が見えなくなるわよ♡

移植直訴団

担当：
なるみたかし

今月からこのコーナーを担当することになった、なるみです。「なるみ」といっても男性なのであしからず(これが名字なのだ)。ゲーセンには『インベーダー』が出回り始めたころから通ってたし、パソコンゲームにもカセットテープ時代からハマってた人間なので、どんな話題にもついていく自信があります。パソコンのHゲームのライターも長いことやっていたので、そっち方面でもOKです(笑)。

■『ぐっすんおよよ』はおもしろいパズルゲームだ！　難易度が高めなのがツライけど。〈愛知県・堀田ゆふいちろふくん〉

●ゲーセンにあるアイレムの落ちモノパズル。じっくりと家で遊びたいゲームだよね。

■『XEXEX』を移植してくれーっ！　面クリア後のビジュアルシーンも絶対に入れてほしい!!〈宮城県・幼妖くん〉

●美しいグラフィックがどこまで再現できるかがポイント。コナミの技術力＋アーケードカードなら実現も夢じゃない？　もちろん、イレーネ姫なくしてこのゲームは語れません。

■私が提案するのは、渋好みの『ギャラクシアン』シリーズ。『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ギャプラス』をセットにしたソフトを！〈東京都・きやびやか君くん〉

●ナイスアイデア！　「3本セットで1万円」なんてことになるとうれしいんだが……。

◀愛知県・MCカメ吉くん　こんなゲームはちょっと嫌だけどね(笑)。でもおまけとして入っているんならいいか？

▲東京都・青空のぼるくん　これもまた『サムスピ』の一面ではありますが(笑)。「侍」自体3人しか登場しないしねぇ。

◀愛知県・あんころくん　ぜひとも実現してほしい作品。スーファミへの移植がウワサされているけど、PCも負けずに！

◀神奈川県・伊乳輪光くん　今月も移植希望がダントツだった『サムライ・スピリッツ』。PCには6ボタンパッドもあることだし、操作性に関しては問題なさそうだ。ネックとなるのは、やはりグラフィックの表示関係。なんとか技術でカバーしてもらいたいのだが……。ナコルルはじめ個性豊かなキャラたちを、ぜひPCに！

▼愛知県・木霊くん　PCオリジナルストーリーというのもよさそうだね。

▲岐阜県・如月士郎くん　CDロムならではのビジュアル＆声も楽しめそう。

▼千葉県・帝釈天くん　6ボタンパッドは『ストIIダッシュ』と共に登場した周辺機器だし、当然『スパII』もバッチリ！

◀神奈川県・大塚理恵さん　ACT、DC、AVGとどんなジャンルにでも対応できそうな作品だけに、かえって悩みそうだ。

▲千葉県・ロックマン君くん　難易度設定をつけてほしいよね(笑)。

おたより募集

桃美：今月からこのコーナーに新人さんがやってきましたぁ〜!!
理恵：移植コーナーのなるみさんです。とってもやさしいお兄さんですよ♡
竜子：次号からこのコーナーがパワーアップしますの。お楽しみにね。

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル　電撃PCエンジン編集部「そこぬけチャンネル」各コーナー係

創刊1周年記念プレゼントをドーンと当てよう!

電撃PCエンジン 2月号 愛読者アンケート

【1】表1のパソコン・家庭用ゲーム機の機種について、あなたが所有している（または家庭内で自由に使える）ものはどれですか？ ハガキの「持っている」欄に○を記入してください。

1
①NEC PC-9801シリーズ
②NEC 98MATE/MULTi
③EPSON PCシリーズ
④FM-TOWNS ⑤X68000/68030
⑥Macintosh ⑦IBM-PC互換機
⑧スーパーファミコン ⑨ファミコン
⑩ゲームボーイ ⑪PCエンジン/DUO
⑫メガドライブ ⑬メガCD
⑭NEO・GEO ⑮その他（　　　）

【2】設問1で○をつけた機種について、あなたが持っているソフトの数を「所有ソフト数」の欄に機種別に記入してください。

【3】設問1で○をつけた機種について、それぞれ週に何時間程度利用するか、時間数を「週の利用頻度」の欄に機種別に記入してください。

【4】表1のなかの機種で、あなたが次に買いたい機種はどれですか？（ひとつだけ）

【5】'93年1年間に何本ぐらいゲームを買いましたか？（全機種トータルの数）

【6】これまでにプレイしたなかで好きなゲームのタイトルを「タイトル」欄に記入してください。またその時プレイした機種を表1のなかから選んで「機種」欄に番号で記入してください。（3タイトルまで）

【7】今後、購入しようと考えているゲームのタイトルを「タイトル」欄に記入してください。またプレイする予定の機種を表1のなかから選んで「機種」欄に番号で記入してください。（3タイトルまで）

【8】ゲームを買うとき、重視するポイントはなんですか？（3つまで）
①雑誌の記事 ②雑誌の広告
③テレビCM ④ソフトハウスの名前
⑤ゲーム開発スタッフの名前
⑥（シリーズものの場合）前作のおもしろさ
⑦ゲームのジャンル ⑧店頭デモ
⑨友人・知人からの口コミ ⑩価格
⑪パッケージの画面写真 ⑫その他

【9】あなたの好きなゲームのジャンルは、次のうちどれですか？（ひとつだけ）
①シミュレーション
②ロールプレイング
③アクションロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シューティング
⑥アクション ⑦パズル
⑧思考型（将棋・麻雀など）
⑨育成型 ⑩その他

【10】次世代ゲーム機が次々と発表されていますが、あなたがいちばん期待するマシンはどれですか？（ひとつだけ）
①ソニー「PS-X」
②松下「3DO」
③任天堂「プロジェクト・リアリティ」
④セガ「サターン」
⑤NEC「FX」
⑥その他
※機種名は'93/12/15現在の仮称・通称

【11】あなたが、趣味や遊びに使えるお金は、月あたり平均いくらくらいですか？

【12】ゲーム化を希望するマンガ、小説、TV番組、映画があれば、記入してください。（3タイトルまで）

【13】表2のなかでゲーム以外の趣味、関心事はどれですか？（5つまで）

2
①読書（コミック以外） ②読書（コミック）
③音楽鑑賞 ④音楽演奏
⑤絵画・イラスト ⑥投稿
⑦パソコン使用（パソコン通信などを含む）
⑧ファッション ⑨自動車・バイク
⑩模型製作
⑪一般の映画・ビデオ・テレビ番組
⑫アニメ・特撮の映画・ビデオ・テレビ番組
⑬アイドル・芸能 ⑭ゲームミュージック
⑮グッズ・新製品（ゲーム機・ソフト以外）
⑯遊園地などのアミューズメントスポット
⑰Jリーグなどのスポーツ ⑱その他

【14】表2のなかで、友人との間の遊びに関する話題はどれですか？（5つまで）

【15】あなたがゲームをいちばんよく買う場所はどこですか？（ひとつだけ）
①電器店のパソコン売り場
②パソコン専門店
③ゲーム専門店
④おもちゃ屋
⑤TAKERU ⑥通信販売
⑦中古ショップ ⑧その他

【16】AV機器の新製品が発売されるとき、何によって情報を知りますか？ 表3のなかから選んでください。（ひとつだけ）

3
①TV広告 ②専門雑誌類
③店頭で見て ④店員の話
⑤友人・知人の意見
⑥その他

【17】AV機器の機能や価格などを知るうえで、いちばん役に立つ情報源はなんですか？ 表3のなかから選んでください。（ひとつだけ）

【18】あなたの家庭でAV機器を購入するとき、誰の意見がいちばん影響しますか？（ひとつだけ）
①あなた ②父 ③母 ④祖父母
⑤兄弟 ⑥姉妹 ⑦その他

【19】今号の記事でよかったものを表4の中から3つ選んで、その番号を書いてください。

4
①〈特報〉GS美神
②〈特報〉銀河お嬢様伝説ユナ2
③〈特集〉ゲームマシン新世紀
④モンスターメーカー
⑤風の伝説ザナドゥ
⑥ソル：モナージュ
⑦エンジェルボイス
⑧女神天国（ゲーム情報）
⑨〈読者参加ゲーム〉女神天国
⑩流行のきざし
⑪ヒミツの花園
⑫〈読者コーナー〉そこぬけチャンネル
⑬〈読者参加ゲーム〉ハイパーウォーズ
⑭〈小説〉ゲッツェンディーナー
⑮〈読者イラスト〉カラーチャンネル
⑯電撃スクランブル
⑰電撃NEO・GEO
⑱Go！Go！アミューズメントクエスト
⑲モンスターメーカーワールドツアーガイド
⑳神聖ウラワザ帝国
㉑電撃レビュー委員会
㉒GAME SOFT RANKING
㉓〈コミック〉しろー駄作劇場
㉔〈センターとじ込み〉イースⅣ歳末総決算
㉕〈別冊付録〉エメラルドドラゴン公式リファレンス
㉖〈付録〉イースⅣ特製ポスター

【20】今号の記事でつまらなかったものを表4の中から1つ選んで、その番号を書いてください。

【21】P160の表の中からプレイしてみたいゲーム名を2つ選んで、その番号を書いてください。

【22】今まで発売されたPCエンジンのゲームで好きなものを2つ書いてください。

【23】PCエンジンに移植してほしいゲーム名を2つ書いてください。

【24】本誌以外によく読む雑誌の番号を表5から3つまで選んでください。

5
①月刊PCエンジン ②PCエンジンFAN ③㊙PCエンジン ④電撃スーパーファミコン ⑤ファミコン通信 ⑥HIPPON SUPER！ ⑦ファミリーコンピュータマガジン ⑧㊙スーパーファミコン ⑨The スーパーファミコン ⑩電撃メガドライブ ⑪メガドライブFAN ⑫BEEP！ メガドライブ ⑬㊙メガドライブ ⑭電撃王 ⑮コンプティーク ⑯テクノポリス ⑰LOGIN ⑱マイコンBASICマガジン ⑲POPCOM ⑳ゲーメスト ㉑ブイジャンプ ㉒ゲーム遊 ㉓ゲームボーイ ㉔電撃コミック GAO！ ㉕コミックゲーメスト ㉖覇王 ㉗GAME ON！

【25】今号の価格をどう思いますか？
①高い ②やや高い ③普通 ④安い

12月号当選者発表（敬称略）

ソフト SWORD MASTER	ソフト ルイン〜神の遺産〜	ソフト ただいま勇者募集中	ソフト クイズDE学園祭	『ぷよぷよ』バッジ	『スーパーリアル麻雀』小冊子
東京都 下田正信	群馬県 村下俊夫	茨城県 森健治	北海道 出口勇	岩手県 大川尚彦	神奈川県 有吉由勝
大阪府 安永和男	埼玉県 熊坂浩治	東京都 鎌田淳	東京都 磯原貴志	神奈川県 池原広樹	愛知県 鈴木敏典
兵庫県 甲斐一義	千葉県 寿藤英雄	奈良県 朝田正俊	静岡県 関神昌樹	山梨県 高根沢文雄	大阪府 守屋努
福岡県 広瀬雅和	三重県 上島正樹	島根県 仁藤昌志	愛知県 長岡祐一	京都府 石橋紳介	広島県 山下清
長崎県 渡部健太朗	岐阜県 薪田崇	高知県 本多昌幸	福岡県 川野洋平	（他6名）	山口県 加藤祐介
『イースⅣ』ポスター	『イースⅣ』鏡	『ボンバーマン'94』パンチングドール	『ソル：モナージュ』声優サイン色紙	『誕生』声優サイン色紙	
岩手県 大柴明	北海道 柳原秀樹	福島県 田村裕二	栃木県 川田武治	栃木県 堀田誠	岐阜県 金尾裕樹
岐阜県 富谷周男	栃木県 西郷恭一	東京都 中澤高敬	埼玉県 山本建一	東京都 高橋康彦	大阪府 今井浩之
滋賀県 木村幸宏	群馬県 森脇隆	神奈川県 前田将吾	USA 泉英治	神奈川県 浜谷幸	大阪府 落合康介
長崎県 川内博史	東京都 高瀬典之	大阪府 田嶋朋三		愛知県 原勝	兵庫県 岡田豊彦
（他6名）	岡山県 木村秀和	熊本県 松田幸司		愛知県 三沢元明	香川県 井上悟
					福岡県 木村智弘

アンケートの答えをこのページについてるハガキに書いて送ってね。しめ切りは1月23日（消印有効）です。

VOL.2
ハイパーウォーズ
読者参加
ロボット
バトル
〜銀河の覇王〜
きしむ鋼鉄！
血みどろの戦いが繰り広げられる!!
はじけるオイル！
プロジェクトメンバー
コンセプト：A.C.M.E.
原作：阿須貞明
ネーム：長野真教
CG制作：中井 覺
イラスト：長谷川 努
ボリショイ・S
プログラム&協力：㈱ハドソン

10メートルを超す巨大な鋼鉄の巨人たちがたがいに礼をかわす。このめずらしい光景には理由があった。

ＢＵＴＹ特設スタジアムでは、ハイパーウォーズ・ワールドサーキット第１戦、アースウォーの準決勝第１試合が、今まさに開始されようとしている。

向き合うビーストは、ガラの操るゴッドウォーリアとスサノオの操縦するオルバトゥス。ともにハガクレ武士団所属の機体だ。

「うむ、それでいい。戦いとは礼に始まり礼に終わるもの。我がチームに不意打ちなどはない、正々堂々試合開始じゃ」

オーナーズルームではハガクレ武士団のオーナーであるリューイチ・ミフネが、腕を組みながらうなずいていた。

開始の合図と同時に、オルバトゥスが間合を詰めると、飛び込みざまにブラッドブレードを振り下ろす。間一髪ゴッドウォーリアもブラッドブレードを振り上げ、受け止める。この2体は、近遠ともに同じ武器を装備している。両者一歩も引かず、激しい鍔迫り合いに火花を散らす剣と剣。やがてオルバトゥスが剣を引くと、猛然とラッシュに出る。何度もブラッドブレードを叩きつけるオルバトゥス。しかしそのすべての攻撃は、ゴッドウォーリアのブラッドブレードによって受け止められている。それでもオルバトゥスの攻撃は続いた。

「危険です。ブラッドブレードの耐久力、急速に低下中。このままでは破損してしまいます」

ゴッドウォーリアのコンピュータが合成音による警告を発する。

「なに!?　どういうことだ？」

「甘いんだよ！」

そうスサノオが叫んだとき、オルバトゥスの猛攻を防いでいたゴッドウォーリアのブラッドブレードが、衝撃に耐え切れず根元から折れた。

「覚えておくんだな、こういう戦い方もあるってことを！」

オルバトゥスのブラッドブレードがゴッドウォーリアに食い込む。

「しまった！　始めからコレが目的だったのか！　このままではまずい！　全力で離脱して距離をとるぞ」

ケンタウロスタイプの長所を生かして、フィールド内を走るゴッドウォーリア。オルバトゥスもプロトントーピードを撃つが、土煙をあげるだけでなかなか命中しない。

「ちっ、逃げ足の速い野郎だ。だが、命中率が低いのは相手だって同じこと。ならば距離を詰め、近距離戦に持ち込めば俺の有利は絶対になる。懐に入れれば俺の勝ちだ！」

プロトントーピードで牽制しながら、間合を詰めるべく駆けるオルバトゥス。

「敵、急速に接近中。近距離武器破損により、接近されては不利になります」

しかし、コンピュータの助言を無視し、ゴッドウォーリアを止めると、逆転をかけて照準に全神経を集中させるガラ。

「敵、なおも接近中。危険です」

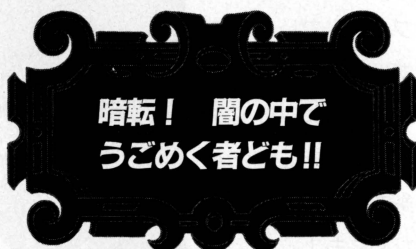
「まだまだだ！　もっと引きつけるんだ」

迫りくるオルバトゥス。勝利を確信したかのようにブラッドブレードを振りか

ぶる。
「いまだ！」
「この勝負、もらっ……なにぃ!?」
　最後の一撃を振り下ろそうと飛び上がったオルバトゥスに、ゴッドウォーリアのプロトントーピードが炸裂する。そして、落下したオルバトゥスに対しプロトントーピードの連射が勝負を決めた。
「最後の最後に逆転されるとはな……油断は禁物ってことか……」
　コクピットから這い出てきたスサノオが、ゴッドウォーリアを見上げながら、だれにともなくつぶやいた。

「ない？　1本もないのか？」
　ガラに詰め寄られて、エンジニアたちがすまなそうな顔をする。
「元々うちには予備の武器を大量にストックしておけるような金銭的余裕はないんですよ。ライトブレードみたいに多くのビーストが使ってるモノなら少しはあっても、ブラッドブレードとなると……」
「じゃあどうすればいいんだ？　ライトブレードで出ろってか？　今からじゃプログラムの修正だって間に合わない！」
「まぁ、そんなに怒鳴ったってそいつらがかわいそうってもんだぜ、うちが貧乏なのは、今に始まったことじゃないだろうに」
　ガラが振り返ると、スサノオとスクラップ同然となったオルバトゥスが、キャリアーに引かれていくところだった。
「俺のブラッドブレードを使いな」
「いいのか？」
「どうせ俺とオルバトゥスにはもう用がねぇ。そのかわり他のボンクラチームのビーストになんぞ負けるんじゃねぇぞ」
「任せておけ」
　ガラはスサノオのありがたい申し出を受け、不敵にニヤリと笑った。

今、なにかが動きはじめた!!　熱戦の狭間にうごめく黒い影

暗転！　闇の中でうごめく者ども!!

　調度もなにもない殺風景な部屋……。人の気配がひとつ、そしてもうひとつ…。
「準備はどうだ？」
「はっ、80％整っております。あとは、例のモノが……」
「わかっておる。そちらも問題ない！」
「あと少しですな、閣下。あと少しで銀河が……」
「フッ、フフフフ」

　その姿を遠くで見つめる人間の影……。
「愚かな……」
　その言葉は、男とも女ともわからない。

初代チャンピオンの栄誉はどちらに？

最後の2体となったバトルビーストが姿をあらわす。ついにアースウォーも決勝戦を迎えた。スタジアムにはイチロー・マクニールの実況がこだまする。

「長かった戦いも、これで終わりを告げようとしております。このハイパーウォーズ・ワールドサーキット第1戦で初の優勝の栄誉を獲得するのは一体だれか？それでは決勝に残った両者を紹介させていただきます。まずはハガクレ武士団所属、ガラ選手のゴッドウォーリア！　準決勝第1試合では同じくハガクレ武士団のオルバトゥスを大逆転の末破っての決勝進出です。そして対しますは、ビーストクルセイダーズ所属、マイコーたなか選手のドッペルゲンガーです！　ドッペルゲンガーは、準決勝第2試合でランカスターワークスのメガッシュを破っての決勝進出です。両者はもちろん初顔合わせで、選択武器はゴッドウォーリアがブラッドブレードとプロトントーピード、ドッペルゲンガーはダークランスにブラストミサイルとなっております。さてハワードさん、この戦いをどう見ますか？」

「ここまで熱戦を繰り広げてきた2体なだけに、この試合も記念すべき第1回サーキットの決勝戦にふさわしい戦いを見せてほしいものですね」

試合開始のカウントダウンがゼロになると、たがいに様子を見るかのように、右回りに移動しはじめる。両者とも命中率の低い武器を、狙いを重視することによってカバーしようというのだろう。しばらく相手の隙を探してグルグルとまわっていたが、先手をとったのはゴッドウォーリアであった。プロトントーピードがドッペルゲンガーの頭部をかすめていく。続けて第2射。ドッペルゲンガーの足に命中するが、深い傷にはならない。ドッペルゲンガーも反撃とばかりに、ブラストミサイルを乱射するが当たらない。

「このままでは勝負にならん！　距離を詰めて近距離武器で勝負にでる」

ガラの言葉にコンピュータが反応し、ドッペルゲンガーのデータをはじき出す。

「ドッペルゲンガーの近距離武器はダークランスか。威力ならばこちらが上だ」

ゴッドウォーリアはドッペルゲンガーに向けて走り出す。ドッペルゲンガーは、駆け寄ってくるゴッドウォーリアにブラストミサイルを連射。ミサイルはゴッドウォーリアに確実に傷を増やしていく。

「このままでは危険です」

コンピュータがガラに警告する。

「いや、このままだ。ブラッドブレードであいつを葬る。自分の機体をスクラップにした相手に自分の剣を託した、ヤツのためにも！」

「……理解不能」

そんな会話の間にも、ブラストミサイルの至近弾が爆発する。

「被害状況は!?」

「胸部に至近弾。胸部装甲破損。心肺器系異常なし、循環器系異常なし」

「異常がないのなら装甲ぐらいくれてやるさ。オーナーの言葉じゃないが『肉を切らせて骨を断つ』って言うからな」

「ブラッドブレード射程距離入ります」

ゴッドウォーリアはブラッドブレードをドッペルゲンガーに叩きこむ。ダークランスでかろうじて受け止めたが、鍔迫り合いをするような短い距離では、柄の長いランスには不利だ。なんとか距離を取りたいドッペルゲンガーだが、ゴッドウォーリアがそれを許さない。たちどころに攻守の逆転した2体のビースト。頭、腕、足。ゴッドウォーリアの猛攻が、ドッペルゲンガーに傷を与えていく。

「これでとどめだ！」

鍔迫り合いからダークランスを弾き飛ばすと、ブラッドブレードを叩きこむ。ブラッドブレードはドッペルゲンガーの頭部を叩き割り、胸部のコクピットガードに当たって止まると、そのままドッペルゲンガーは力なく大地に崩れ落ちた。

「決まったぁ！　栄えあるワールドサーキット第１戦の優勝者はハガクレ武士団、ガラのゴッドウォーリアだ!!」

　スタジアムには優勝者を称えるファンファーレが鳴り響き、打ち上げられた花火がゴッドウォーリアを照らしていた。

「やったぜ！　相棒!!　俺たちがチャンピオンだ」

「優勝です！　優、ピーッ、翔、ピー」

「ふっ、コンピュータもいっちまったか。苦戦の連続だったからな。よくやってくれたぜ、相棒!!　お前は最高だ！」

　ゴッドウォーリアは、力を使いきり、そして動きが止まった……。

ひとつの戦いは終わった！　しかし、これは新たな戦いの始まりだ

　リューイチ・ミフネは泣いていた。

「うぉ～、ガラよ、ゴッドウォーリアよ、そしてスタッフたちよ、みんなよくやってくれた。わしゃ、うれしくって涙が止まらんわい」

「おめでとうございます。また次回大会もよろしくお願いいたしますね」

　それだけ言うとジェシカ・パーウェルは退出していった。中には机を蹴飛ばして出ていった大男もいれば、真剣に悔しがるチビ親父やブツブツと独り言を言いながら出ていく博士、いつの間にかいなくなってる男に、まったく表情の変わらない中国人。それぞれ違った思いがあるようだ。そして最後に一番にぎやかな人がひとり……。

「キィー！　くやしー！　なんで私が負けるの!!」

ハイパーウォーズ ワールドサーキット

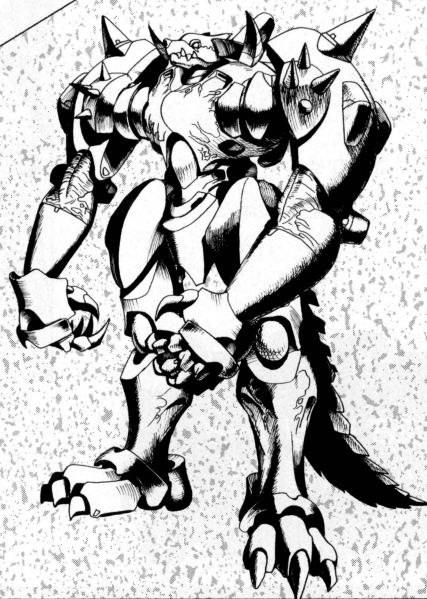
第1戦アースウォー 結果発表!

ハガクレ武士団強し!! 大方の予想を裏切って、ハガクレ武士団のゴッドウォーリアが初優勝!

優勝

愛知県・ファンタジア
ビースト名：ゴッドウォーリア
パイロット名：ガラ

準優勝

埼玉県・マイコー滝
ビースト名：ドッペルゲンガー
パイロット名：マイコーたなか

チーム	因子	行動	近	遠	パワー
H	イ	え	5	48	YES
F	オ	え	9	32	YES

ワールドサーキット第1戦から大番狂わせがおこった。大方の予想を裏切ってハガクレ武士団の大健闘が光った！　そもそもハガクレ武士団は、他のチームがすべて企業のワークスチームであるのに対して、唯一個人資産と協賛者の寄付のみで運営されているプライベートチームなのだ。そのため、ビーストの能力的には、他チームよりも劣るが、オーナーのリューイチ・ミフネの「バトルビーストといえども人の操るモノ。足りない分はパイロットの努力と根性でカバーすればよいのじゃ」という言葉のとおり、根性を最大の武器に、すばらしい戦いを繰り広げた。ベスト10内に3人もの入賞者を出したが、これはチーム参加者の占有率(5.4%)を見ても快挙である。この結果には開催スタッフ一同驚きを隠せない。他には準優勝のドッペルゲンガーをはじめ、やはり3人が入賞したビーストクルセイダーズの健闘も見逃せない。オーナーであるジェシカ・パーウェル嬢の人気は絶大で、見事なまでの占有率(29.3%)を誇り、ハイパーウォーズ史上最大の参加者となった。上位入賞多数が期待されたブラッディエンジェルスはメカニック不足がたたった模様。上位入賞のないシルバートワイライトとブラックシュトゥルムの次回以降の奮闘を期待する。

大会本部よりひとこと！

今回の入賞者ならびに予選通過者のみなさん、おめでとうございます。みなさんは今後今回と同チームで参加される場合は、その成績に応じたスペシャルチューンのバトルビーストで参加できます。例えていえば、今年のＦ１でいうところの、マクラーレンのセナスペシャルチューンのマシーンのようなものです。ただ、この特典は同一チームで参加する場合に限られ、他チームで参加すると特典はパーになります。この特典は継続・追加されます。

順位	県・名前	ビースト	パイロット	チ	因	行	近	遠	パ
3位	兵庫県・スサノオ	オルバトゥス	スサノオ	H	ア	あ	5	48	Y
4位	愛知県・バスター	メガッシュ	ルディウス	A	エ	う	1	44	N
5位	栃木県・超音速の騎士	エクスペリオンZ	SHINJO	B	ア	お	9	40	Y
6位	神奈川県・マスク・オブ・ナイト	ガルバラン	バザック・ノート	H	エ	え	5	48	Y
7位	岐阜県・メロンパン	スターゴーレム	スター・ルーミィ	F	エ	い	18	51	N
8位	兵庫県・モリキー	ファイナルZ	モリキー	G	イ	お	1	47	N
9位	埼玉県・蔵敷　巽	ウインザード	くらしき・たつみ	C	エ	え	21	51	N
10位	愛知県・スカイライン	サラマンダー	イクシマ・ヤスオ	F	オ	え	3	48	N

BUTYデータ解析室より…

ワールドサーキット第1戦のデータを以下に報告します。下の番号はP.108～P.109と同じです。

1.チーム

A	7.3%
B	17.3%
C	13.8%
D	3.6%
E	16.4%
F	29.3%
G	7.0%
H	5.4%

予想どおり圧倒的人気だったのが、F・ビーストクルセイダーズとB・ブラッディエンジェルス。他では、5.4%の占有率で上位入賞者多数をだしたH・ハガクレ武士団に拍手。

2.因子(ジーン)

ア	16.1%
イ	25.6%
ウ	7.5%
エ	31.8%
オ	14.6%
未使用	4.5%

ミョーに人気のなかったのはパワー重視のウ・獣二足型。みんなパワーよりもスピードを重視した！　といったところかな。

3.行動パターン

あ	34.6%
い	12.1%
う	24.6%
え	9.4%
お	19.2%

やはり、攻撃は最大の防御の言葉どおりに、あ・攻撃重視が1/3を超えた。みんな好戦的なのね……。

4.近距離武器

やはりなじみのあるような武器に人気が集中。ダークランスは30%を突破した。

トップ5		ワースト5	
1	ダークランス	1	エアハンマー
2	ライトソード	2	アークブリット
3	オーラタックル	3	ライトアックス
4	シルバーブレード	4	バスタードチェーン
5	ライトブレード	5	ブレークストーン

5.遠距離武器

データ的に最もバランスのとれたライトトーピードに45%を超える支持率が……。

トップ5		ワースト5	
1	ライトトーピード	1	フラッシュガン
2	ノヴァビーム	2	ライトトマホーク
3	ブレイキングスター	3	ヘビィトマホーク
4	サンダープラズマ	4	HMガン
5	ホーミングミサイル	5	アームミサイル

6.パワーフラッシュ

使用	40.9%	未使用	59.1%

予選通過者

・群馬県／一の八屋
㋪クライシスフォル㋩サーニア・ロード
・東京都／暗黒龍
㋪BLACKMAO㋩アンコクリュウ
・埼玉県／MOGE・RM
㋪サイクロプス㋩ボルフ・ゲルガー
・東京都／サンザ
㋪S・Rウルフ㋩サンザ
・千葉県／コーネリアス
㋪サイクロプス㋩コーネリアス
・群馬県／リョウ・サカザキ
㋪サイクロンバード㋩ロバート
・高知県／ドラゴンロード
㋪アルゴス㋩キース
・青森県／師騎阿弥
㋪セイレーン㋩マイ・クレイオス
・群馬県／げん摩鏡
㋪バイスター㋩セルシオン
・徳島県／徳島県民
㋪ケンタリウス㋩カイ
・兵庫県／タッチャン
㋪ハオウ㋩タイチ
・長崎県／46Pd
㋪BELLBINE㋩アメリシュウム
・静岡県／みなづき妖華
㋪HARPY㋩ようか・M
・埼玉県／ハイパーウォーズ大好き
㋪ハガネ㋩ライル
・北海道／榎本哲也
㋪ルシファー㋩ファーレンハイト
・山口県／うそぴょんちゃん
㋪ヴァルキリー㋩ピリム＝ラ＝パル
・愛媛県／ストライク＝ナイト
㋪ブラス＝ブレード㋩ペンティアス
・埼玉県／ノンシュガー
㋪フォーゲル㋩ノンシュガー
・奈良県／神楽坂なつみ
㋪EMERALD㋩L・ネイガード
・福岡県／平本繁樹
㋪クリシュナTwo㋩ヒラモトデス
・栃木県／七福神
㋪アザリアミント2㋩アーシア＝ロンド
・福岡県／二人目マンボー
㋪ミストバロニー㋩ゴーダ・タケシ
・神奈川県／ワキャー秀
㋪ドラファード㋩ゴトウ・ヒデトシ
・静岡県／八鬼丸
㋪ブシン1ゴウ㋩ジュウベイ
・群馬県／ファルス
㋪ギリアシムmkⅠ㋩ウェイ・ラール
・茨城県／ハンプティ
㋪アルタイル㋩ハンプティ
・奈良県／ゲルハルトベルガー
㋪F3000㋩ロスチーバー
・愛媛県／伊達と粋狂の偉人
㋪ベイオーウルフ㋩ミッターマイヤー
・埼玉県／モーツァルト
㋪レクイエム㋩セイバー
・愛媛県／玉井孔二
㋪バルログダンサー㋩ジャック・アール
・栃木県／The・wolf
㋪The・wolf㋩DANIEL
・兵庫県／YMCA
㋪ビーストマスター㋩スペースマスター
・群馬県／ランド
㋪ダークスター㋩コメット
・高知県／N・I
㋪キャニオン㋩エヌアイ
・京都府／ハーベスト
㋪ポチ㋩しげちー
・広島県／ケイイチ
㋪サムライオン㋩ラムネス
・宮城県／アイウエオZ
㋪デストブレーン㋩デスサーティン
・愛知県／神楽
㋪ヴリトラ㋩マナ・リグ
・広島県／ビギナーたなか
㋪アースクエイク㋩イアイドー
・大分県／松浦
㋪レイ㋩ディノ・ファング
・東京都／ローレン
㋪ホーリーA69㋩カヅヲ
・千葉県／鎌田
㋪ハンシンタイガー㋩スノファン
・群馬県／シーズケース
㋪ヒューベリオン㋩キートス
・栃木県／RYU&TERRY
㋪グランドクルス㋩ジン・ラグナロス
・福島県／ブルブルビルド
㋪ゲルドア01㋩イザベップ
・東京都／のびーるパンチ
㋪スクロドボマー㋩スクルド
・高知県／カラ・カラ
㋪ダガイン㋩カオス
・新潟県／BON
㋪アイアンメイデン㋩HIDEBON
・愛知県／くろらべる
㋪テンセイリュウ㋩おひょひょ
・埼玉県／JS・SKULD
㋪ばんぺいRX㋩SKULD
・岐阜県／こめだわらひろのしん
㋪ファングK㋩ヒロノシン
・静岡県／太田
㋪ケルフ㋩バビルサグ
・大阪府／ラヴ久川綾
㋪ネムタロウ㋩アヤサマノイチ
・神奈川県／3×3EYES大ファン
㋪スーパーマシンZ㋩ドラゴンナイト
・秋田県／LUCIFER
㋪グリフォン㋩ライオネット
・東京都／NISINA
㋪バゾス㋩NISINA
・東京都／笈川可奈子
㋪デルビュネー㋩クレバヤシカオル
・千葉県／エスパルス
㋪フェニックスSD㋩ビビアン・カル
・栃木県／くたくた
㋪ワンワン1ごう㋩イヌマン
・埼玉県／天武
㋪アルテミス㋩セシア
・熊本県／出雲雪乃
㋪セントアルテミス㋩ミナコ・イズモ
・愛知県／杉浦康夫
㋪メタル・コング㋩ハルキ・カドッカ
・栃木県／泉水ちゃん
㋪ZARDEEN㋩イズミ・リリス
・愛知県／カップラーメン
㋪ドラゴンロード㋩オーディン
・島根県／風野蒼龍
㋪ソウリュウ㋩ソウル・カゼノ
・神奈川県／聖騎士アルスクン
㋪クラウザー㋩ブライア・ウルグ
・愛知県／アライ
㋪ZEPHYR㋩アルテシア
・埼玉県／高橋和義
㋪バシュム・S㋩ジョン・ズーガン
・山梨県／雷神
㋪シルバーソード㋩フレア・ヨウコ
・栃木県／NSR
㋪NSX㋩GTO
・宮城県／トラブルメーカー
㋪グランドウルフA㋩クラル・カン
・大阪府／イチハラ
㋪ミノックFX㋩イチハラ
・埼玉県／ザザ太郎
㋪ウインド・クロー㋩ガリア・ルータ
・北海道／いくらおう
㋪ブレイクメイク㋩シーア
・千葉県／ラムネス命
㋪ウィナーキラー㋩クリスティア
・埼玉県／ホタテ貝
㋪イツァム・ナー㋩シラヌイゲンアン
・埼玉県／ラフレシア
㋪アンスラサクス㋩サンターナ
・千葉県／R－TYPE
㋪ルシファーホーク㋩バルツァベル
・大阪府／トラ丸
㋪トカゲイター㋩グレープ
・福岡県／πr^2
㋪ゼロ㋩アルテミス
・広島県／桜花11型
㋪アリンデビダラス㋩ゲバリアスツァン
・兵庫県／鬼眼王
㋪アルフォンス㋩エドワード
・福岡県／トモキチ
㋪ボブ㋩トモ
・愛知県／和久井
㋪V2㋩GZ
・愛知県／AVENUE
㋪エリジアム㋩ハイジーン
・千葉県／魔鎖奇　幽鬼
㋪J・サイクロプス㋩A・F・コリン
・福岡県／KAZE
㋪ヴァルアシード㋩かんすけ
・栃木県／悪の道
㋪フェニックス㋩あくの・ひねきち
・東京都／おうんお・ピニーアン
㋪ラストガタウリン㋩アラン・ルクー
・青森県／ビリーカーン
㋪シルバーホース㋩ナラミクタ
・岡山県／キウイ色のいかしたボーイ
㋪ヴルシアングT3㋩ヴァゴ・ビルミス
・埼玉県／青二才
㋪ラファエル㋩エルード
・神奈川県／人之路綾丸
㋪ベリアル㋩ゼノン
・神奈川県／Mr．タラット
㋪ベラリオス㋩ハヤサカケイタ
・埼玉県／兄貴の弟
㋪スパークストーン㋩モキモキプー
・宮城県／レミング
㋪マクガイバー㋩LEMMING
・大阪府／長関未夏
㋪リガヴァルガー㋩マーシャ・ポロ
・東京都／とっつぁん
㋪ルキフェル㋩フレディ
・大阪府／クレイ・アンダーソン
㋪シャドウ・スキル㋩リュウガ・ライ
・新潟県／K－boy
㋪EX・バハムート㋩ビルシャーナ
・北海道／K・A・I
㋪ダーク・サタン㋩カイ・ムラサメ
・山口県／まじかるず
㋪チョウ・シリョウ㋩リョウ・サナダ
・岐阜県／ジャンボ・R
㋪デーズ㋩バンディ
・埼玉県／矢島忍
㋪グラットバスター㋩カイザー
・東京都／カテジナ
㋪レッド・ノア㋩カテジナ
・福岡県／たわしは…
㋪CONDOR㋩P．はにまる
・東京都／嶺行伸
㋪トリケラトプス㋩リーAトーマス
・京都府／龍鬼神Zero
㋪ガダルーダ㋩クライス＝ビトン
・埼玉県／福山雅治
㋪RINSING㋩K．Y
・東京都／大野麗
㋪ネェルキュベレイ㋩シイレイ・オーノ
・福岡県／しゃあ作
㋪シヴァガルア㋩ザンクリフ
・山形県／伊藤重信
㋪ハムダハムニダ㋩チャイニーズ
・岐阜県／山口秀行
㋪ノーツトロス㋩アレクス
・富山県／マーフィーの法則
㋪BALUZU㋩マック〝L〟クー
・青森県／五芒の守護者
㋪ソードライオン㋩ネオ・ガーディ
・山口県／ALPHONSE
㋪ALPHONSE㋩カズヤ
・福岡県／sin(90°－X)＝cosα
㋪グリフォン㋩パリス
・石川県／ミヤ
㋪エアライド㋩ミーヤリガーズ

ハイパーウォーズ

プレイングマニュアル '94・2月版

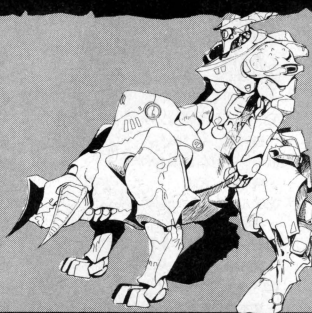
読者参加ゲームのルールすべてがここに入っている。よ～く読んで間違えなく参加しよう。とくにハガキへのマーク抜けや、1項目に2つ以上マークしたものが多かったので、注意してね。

第1章 ワールドサーキット参加チーム一覧

Ⓐランカスターワークス

ジャック・ランカスターJr.

バトルビースト開発ではトップシェアを誇るランカスター社のワークスチーム。チームレベルはきわめて高く、手堅くまとまった優等生タイプのビーストを生産。

- 構成因子　人型×獣四足型
- 参加条件　とくに条件なし。
- 特徴　ビーストのパワーは15%高い。運動性能も良好。

Ⓑブラッディエンジェルス

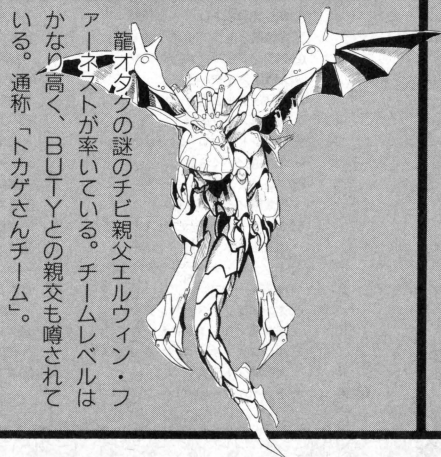
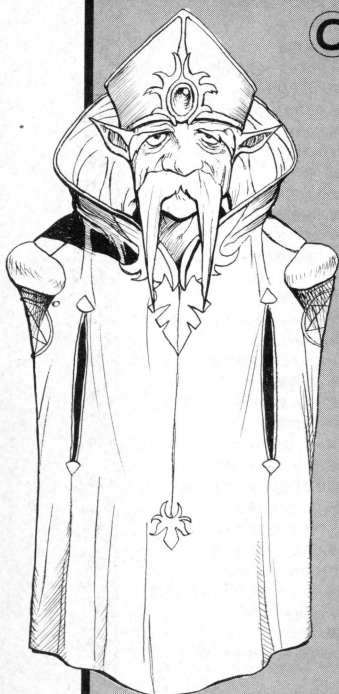
レイチェル・マクワイヤー

- 構成因子　人型×鳥型
- 参加条件　ビーストに絶対に翼をつけなければならない。
- 特徴　空中浮遊時に、近距離武器は無効に。武器の性能は10%低い。

自称「女神」のレイチェル・マクワイヤー率いる名物チーム。人気では第2位である。どんな追加因子を組み込んでも、外見上は天使タイプに形成されてしまう。

Ⓒファーネス龍騎士団

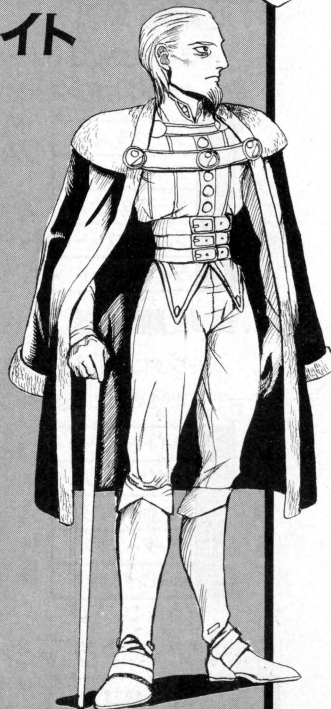
エルウィン・ファーネスト

- 構成因子　爬虫類型×鳥型
- 参加条件　外見的に龍に似たビーストしか参加を認めない。
- 特徴　装甲は他チームより20%増し。その分敏捷性に難あり。

龍オタクの謎のチビ親父エルウィン・ファーネストが率いている。チームレベルはかなり高く、BUTYとの親交も噂されている。通称「トカゲさんチーム」。

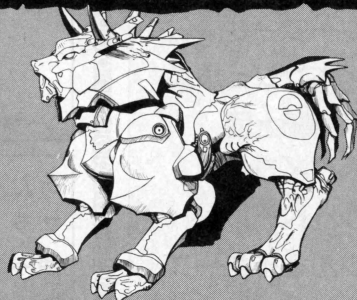
Ⓓシルバートワイライト

バルグンド・ロッチナー

- 構成因子　人型×人型
- 参加条件　市街戦に興味がない者は、参加不可能。
- 特徴　近距離武器は他より30%能力が高い。しかし、パワー不足。

何かと謎の多いチーム。オーナーのバルグンド・ロッチナーはハイパーウォーズに異常な興味を示しているため、何か裏があるのでは……と勘ぐる人もいる。

Ⓔブラックシュトゥルム
ルドルフ・シュタインバッハ

銀河系最大の兵器産業ロッヘルマイヤーのワークスチーム。オーナーのルドルフは、銀河制覇などと口にすることがあり、一部の人間には危険視されている。

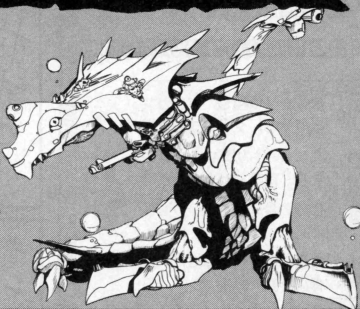
・構成因子　獣二足型×獣四足型
・参加条件　とくに条件なし。
・特徴　武装関係の能力は、他チームよりも25%高い。パワーもあり。

Ⓕビーストクルセイダーズ
ジェシカ・パーウェル

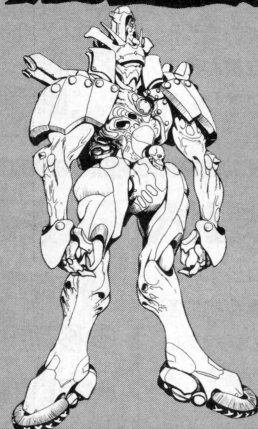
・構成因子　人型×獣二足型
・参加条件　神話・ファンタジーに出てくるモンスターをかたどること。
・特徴　バランスのとれた機体で、あらゆる局面に対応できる。

ダントツの超人気を誇るチーム。その大半が、オーナーであるジェシカ・パーウェルに惹かれてきたというのだから、そのカリスマは絶大である。

Ⓖミラージュウォーリアーズ
ウェイ・ファン

辺境開発のフロンティア開発公社のチーム。オーナーのウェイ・ファンは、経歴が一切不明という謎の人物である。発掘した古代文明の遺産をビーストに流用しているらしい。

・構成因子　爬虫類型×爬虫類型
・参加条件　とくに条件なし。
・特徴　古代文明の遺産を使ったといわれる変形システムは強力。

Ⓗハガクレ武士団
リューイチ・ミフネ

・構成因子　人型×人型
・参加条件　装備がボロでも根性でカバーするという気合の持ち主のみ。
・特徴　資金不足のためチームレベルは低いが、士気の高さは極上。

曲がったことが大嫌いな頑固親父、ミフネが率いるチーム。オーナーの個人資産と趣旨に賛同する人々の寄付金のみで運営されているため万年金欠。

チームオリジナルマーク大募集

はぁ～い、キャロルで～す。もうチーム選択はすみましたか？　オーナーの方々はみんなヘン……いえ、個性の強い人たちなんでチーム選ぶのも大変ですよねぇ。まぁ中にはアイドルの親衛隊みたいなチーム……。え～と、そこでBUTYからのお知らせです。大会本部では、各チームのオリジナルトレードマークを大募集します。普段オーナーのために苦労しているチーム間の連帯を深める意味でも、どしどし応募してね。あて先はP.114に。しめ切りは1月30日で～す。右は、提案者の神奈川県・あおばかずとさん。

第2章 キミだけのビーストの創り方講座

その1 名前の決定

バトルビーストとパイロットの名前を決定してください。文字数は最大8文字まで、カタカナ、ひらがな、アルファベット、数字のみ使用可。恥ずかしい名前は、センスを疑われるぐらいですみますが、ありがちなモノやマンガからとった名前をつけて、他の人と重複した人が多かったです。気をつけて。

・ビースト名
・パイロット名

最大8ワード。カタカナ・ひらがな・アルファベット・数字で

その2 チーム選択

参加者はどこかのチームに属してもらいます。このチーム選択で、ビーストの基本性能および基本形態が決まります。各チームには参加条件と構成因子が定められています。参加条件とは、そのチームに参加するときには、かならず守ってもらう条件です。あるチームを選んだらそのチームの参加条件を満たしたバトルビーストにしか乗れません。構成因子とはチームで用意されているチーム固有の因子です。これもまたチームの選択時には、このジーンがバトルビーストにかならず組み込まれます。

A.ランカスターワークス
B.ブラッディエンジェルス
C.ファーネス龍騎士団
D.シルバートワイライト
E.ブラックシュトゥルム
F.ビーストクルセイダーズ
G.ミラージュウォーリアーズ
H.ハガクレ武士団

その3 因子(ジーン)選択

チームには固有の構成因子がありますが、これはすでに組み合わされたモノが用意されています。ここからさらに最終調整として3つめのジーンを選んでください。3つめを組み込んだ状態で能力値、形態が最終的に決定されます。同じジーンを重ねることでジーンの能力を強化することもできますし、違うジーンで能力の幅を広げるのもいい作戦です。

ア.人型ジーン
イ.獣四足型ジーン
ウ.獣二足型ジーン
エ.鳥型ジーン
オ.爬虫類型ジーン
.使用しない

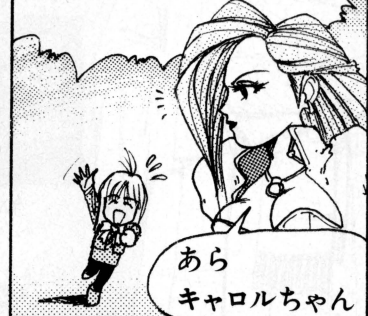
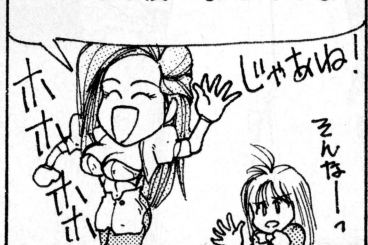
その4 行動パターン選択

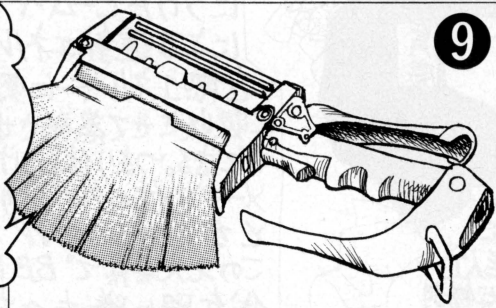
バトルビーストの行動を決定するのがコレ！ 攻撃、防御、移動、狙いの4項目のどれを重点的に割り振るかを決めます。武器やビーストとの兼ねあいも重要です。ビーストの長所を利用する行動や、欠点をカバーする行動を選択することができます。例えば、命中率の高い武器は、狙い重視にしなくてもある程度命中を見込むことができるでしょう。

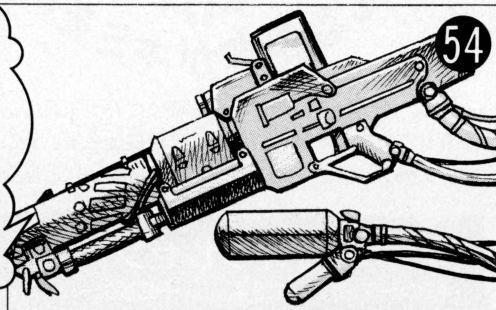
あ攻撃重視	攻撃を最重視し、ガンガン攻撃する。ダメージも無視。
い防御重視	なによりも防御中心の行動をし、確実なときのみ攻撃。
う移動重視	自分の最適距離をいつも保とうとする。
え狙い重視	武器の照準を定めるために、他の行動を軽視する。
おバランス重視	すべての行動をバランスをとって行う。

その5 パワーフラッシュ

絶体絶命のときに、残存エネルギーのほとんどを費やして一発逆転を狙います。命中率は3%前後という噂です。外れると敵にタコなぐりにされます。

YES OR NO
使うか使わないか

獣四足型ジーン+鳥型ジーン 命名*ブタバード

その6 近距離武器

近距離で使用し、相手にダメージを与える武器。遠距離武器よりは命中率が高いために、序盤の戦いはこの武器を多用し、相手にダメージを与える戦いになることが多い。しかし、命中率の高さに反比例し、威力は遠距離武器にくらべて小さい。どの武器を選んでも、その武器は各チーム独自の改良を加えたうえで装備されることになります。改良に応じてどの程度命中率・威力が変化するかは、そのチームそれぞれです。

その7 遠距離武器

とにかく大威力を誇る武器。命中率では近距離武器に劣るが、それを補ってあまりある威力を誇る。相手に近距離武器でダメージを与え、運動能力を低下させてから、致命的なダメージを与えることに使われる場合が普通。今月から52～54の3つの武器が増えた。とくに54のレーザーバスターは、千葉県・ロボくんのアイデアを基にした武器だ。

番号	名　前	命中率	威力	メ　モ
1	ライトソード	高	小	エネルギーを剣化したモノ
2	ブレークソード	低	大	高速振動により敵を切り裂く剣
3	ライトブレード	中	中	エネルギーを圧縮して剣化したモノ
4	シルバーブレード	高	小	もっとも命中率の高い銀の剣
5	ブラッドブレード	低	大	最大の威力を誇る大型の剣
6	ライトアックス	高	小	エネルギーを刃としたオノ
7	ボムアックス	中	中	切りつけたときに爆薬を爆発させるオノ
8	バーストアックス	低	大	高温の刃により敵を焼き切るオノ
9	ダークランス	高	中	漆黒の鋼でつくられたヤリ
10	ソリッドランス	低	大	超硬質素材でつくられたヤリ
11	エアハンマー	高	小	空気圧を利用して叩きつけるハンマー
12	チャージスピア	高	小	長い攻撃範囲を持つヤリ
13	ライトダガー	高	小	エネルギーを刃とした小剣
14	スパークゴーシュ	低	大	放電によりダメージを与える特殊剣
15	サイドアーム	高	小	先端が刃化した補助腕
16	アーマライト	高	小	速射性を重視した突撃銃
17	スピンドリル	低	大	ドリルを回転させて攻撃するモノ
18	オーラタックル	高	小	エネルギーを物質化し、身にまとっての突撃
19	アークブリット	中	小	帯電させた粒子を叩き込むモノ
20	ブレークストーン	低	大	振動させた球体を投げつける武器
21	バスタードチェーン	低	大	刃の長いチェーンソー
22	レーザーカッター	低	大	レーザーを刃とした切断兵器
23	パワーナックル	高	小	パンチ強化武器
24	パワーアンクル	高	中	キック強化武器
31	アームスミサイル	高	小	誘導可能な小型ミサイル
32	ブラストミサイル	低	大	多弾頭ミサイル
33	アームスキャノン	高	小	命中率の高い小型砲
34	HMガン	高	小	通常弾頭の砲
35	フラッシュガン	低	中	拡散ビームを放つ銃
36	ホーミングミサイル	高	小	自動追尾式のミサイル
37	ブラスターライフル	低	大	高熱線を発射するライフル
38	ノヴァビーム	中	小	多数のビーム弾を発射するモノ
39	ライトバズーカ	高	小	エネルギー体を撃ち出すバズーカ
40	フレイムバズーカ	低	大	高熱弾を撃つバズーカ
41	ホーミングアロー	高	小	自動追尾する矢
42	ブレイキングアロー	低	大	振動によりダメージを与える矢
43	ライトトマホーク	高	小	エネルギーを刃にした投げオノ
44	ヘヴィトマホーク	低	大	重量のある投げオノ
45	レーザーウェイブ	高	小	レーザーをムチ状にしたモノ
46	サンダープラズマ	高	小	プラズマ化した雷を放つ
47	ライトトーピード	高	中	エネルギー体の大きな固まりを撃つ
48	プロトントーピード	低	大	超高エネルギーを放つ
49	ホーミングブリット	高	小	自動追尾式の弾丸を撃つ
50	シャイニング	高	小	エネルギーを発散してダメージを与える
51	ブレイキングスター	中	中	振動波を放つ打撃兵器
52	ライトナパーム	高	小	広範囲に高温の炎を発する
53	ライトニングブロー	高	大	エネルギー体を腕から波動拳のように発する
54	レーザーバスター	極低	極大	膨大なエネルギーを圧縮して発射する

今月のバトルサーキット "ジュピターウォー"会場設定

今回の激闘の舞台となるのは、ジュピター(木星)だ。太陽系最大の惑星で、重力も極めて高く、温度も非常に高い。移動にはかなりの支障があるハズ。とくに空中を飛ぶビーストは、機動力が20%程度低下するというデータが出ている。あと、高温のために装甲の厚いビーストは内部温度の上昇に悩まされるだろう。

ジュピター(木星)

地表状態…火山
重力…大
温度…高

? ギャンブラーX ワンポイントのアドバイス

・**新規武器は強力らしい……**

今回から登場した"ライトナパーム""ライトニングブロー""レーザーバスター"の3つの武器は、まだデータ不足のために、出力が高めに設定されているらしい。

・**空中機動はかなり不利……**

高重力のために、全体的に高機動のビーストのエネルギーの消費が極めて大きい。とくに空中機動のモノは……。ただ、ブラッディAは対応策を開発した模様。

その1
B.Bの筋肉に血が流れている限り、メンテナンスは不要だ。生物であるため、自己修復してしまうからだ!もっとも腕などが無くなれば修理が必要になるし、試合中にキズが治る事はないけれどもね。

その2
BBに活力を与えている高機能人工血液。いろいろな物が溶け込んでいる。とろーり とろーり

その5
B.Bの肉と血は素体にうけたビームや打撃による運動エネルギーを熱エネルギーに変え、血に吸収させて蒸発させることができる。つまり体にうけたダメージを体の外へ放り出すことができるのだ!!
この2大要素でB.Bは現代兵器に勝ったのだ。
つづく

ハイパーウォーズ メカ・ミ天国!

バトルビースト…この鋼鉄の鎧をつけた最強の生き物…。そのハードの内面に迫るのがこのコーナーである。

応募ハガキはこういう風に書く!

「HYPER WARS」参加申請ハガキ

自由スペース
なにを書いてもいい場所。とくにビーストのコンセプトは、イラストや言葉で書いてね。誌面に登場するときに参考にするからね。

ビースト名 パイロット名
キミのビーストと、パイロットの名前を、ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字で書いてね。

因子
チームの構成ジーン以外にオリジナリティーを出すためのジーンをひとつ選ぶ。使わない場合には、"使わない"を選んでね。

遠距離武器
遠距離での使用武器を㉛〜㊹からひとつ選んでマーク。威力の大きな兵器なので、敵にトドメを刺す武器となるだろう。

チーム
Ⓐ〜Ⓗまでの8チームの中からひとつを選んでマーク。チームごとの特色をよく考えて、参加チームを選ぼう。

パワーフラッシュ
最後に残された究極の必殺技を使うかどうか選択する。使うタイミングは、ジーンの構成などによって違ってくる。

行動パターン
キミのビーストの行動パターンを、あ〜おからひとつ選択する。パイロットはその選択どおりに行動するので、慎重に決めてね。

近距離武器
近距離で使用する武器を①〜㉔のうちからひとつ選ぶ。この選択が勝負の大きな分かれ目だ。ビースト、行動パターンとあわせて選ぼう。

しめ切りは1月23日(消印有効)

こんな特典がキミを待つ!

優勝、準優勝の名誉だけじゃあ…というキミに、豪華特典が待ってます。優勝〜10位までには賞金進呈。他にもPCエンジン版ゲームにキミのビーストが登場!など盛りだくさん。

+1プレゼント

・キミのビーストがゲームに登場
超成績優秀者は、PC版ゲーム中にビーストが登場!

・スタッフロールにキミの名が
その他の成績優秀者は、スタッフロールに名前が登場!!

・PC版ゲーム大プレゼント
年間トータルでの成績優秀者にはPC版ゲームをプレゼント。

・その他にもイロイロ……
その他にもイロイロな企画を検討中。続報を待て!!

順位	賞金
優勝者	賞金10,000円
準優勝者	賞金8,000円
3位	賞金7,000円
4位	賞金6,000円
5位	賞金5,000円
6位	賞金4,000円
7位	賞金3,000円
8位	賞金2,000円
9位	賞金1,000円
10位	賞金 500円

ハイパーウォーズ なぜなにQ&A

え〜っ、担当編集のTです。このたびはたくさんの御応募ありがとうございました。ただ、12月号ではミスがたくさんありました。欄外で訂正します。ごめんなさい。

Q パイロットは死ぬの？　ビーストは試合後どうなるの？

A パイロットは死にません!!

ハイパーウォーズはあくまでもスポーツです。死亡者がたくさん出るようでは問題ですよね。そのためBUTYでは安全面での数多い配慮をしています。武器認定局もこのためにつくられたんですよ。ビーストさんも大会が終わると、損傷がひどくて使いものになりません。今までの戦闘データも含めて、ブレインコアの情報を元に各大会ごとに再構成されるんですよ。

Q 選んだジーンによって形は大幅に変化するの？

A 大きく変化する！

ジーンは同じモノが重なるとその特性が強く出て、バラバラだといろんな特性が弱く、広く出ます。ただ、同じジーンの合成をしても、同じビーストができないところが自然の驚異なの。

Q 各大会ごとに、参加チームを変えていいんですか？

A 各大会ごとに変更可です！

各人ともに参加チームとは、1大会ごとの契約となっています。つまり次の大会で今までのチームに残ろうが、他チームに移籍しようが自由です。F・A制みたいなものね。キミの好みでチームを選んでOKよ！　ただ、同じチームだといいことも……。

Q 武器の差は3段階しかないの？　チームごとの差は？

A 武器はチームごとに改良

遠距離・近距離ともに、武器は基本的なモノは各チーム共通だけど、それを装備する時点で、各チームそれぞれのポリシーに合った改良がされるの。各チームの特徴にある武器の性能アップなんかは、この時点で加算されるの！

Q レポーターのキャロルの3サイズは？

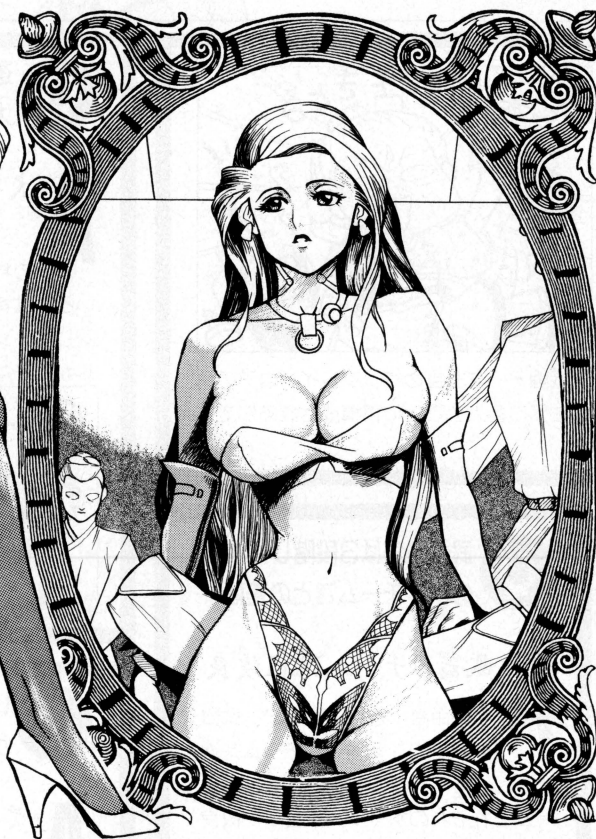
A それはヒ・ミ・ツ!!

それはBUTYでも超重要最高機密になっているのよ。ヒミツ！

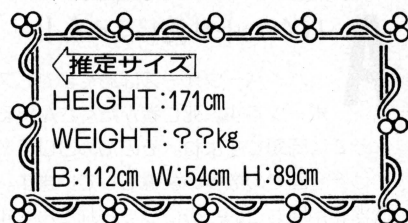
イラスト／星野由美子

※104ページの写真は上下逆です。※112ページの武器の表の威力のところで、6、23の低は小の、10の高は大の間違いです。※113ページの会場設定のXのワンポイントアドバイスの2番めの獣四足型ジーンとあるのは、獣二足型ジーンの間違いです。ここに訂正し、おわびします。

世界の女神！麗わしの

レイチェルマクワイヤー

大人気につき女神様

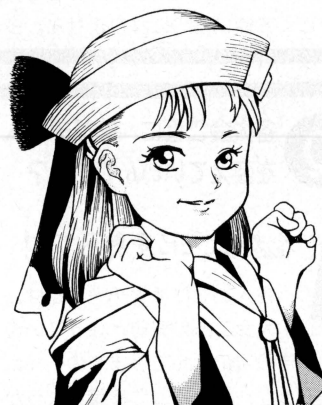
応募ハガキやリクエストハガキの半数以上に書いてあるレイチェル様と、ジェシカ嬢への賛美の数々……。ことここにいたっ

スパイ、電子偵察システム、エスパー、そして偵察衛星……。あらゆる手段を用いての決死の行動にもかかわらず、入手できた情報はごくわずか。そのすべてをここに公開し、崇拝者の批評を待つものである。この下のモノは、満5歳時のワンシーンである。

推定サイズ

HEIGHT：171cm

WEIGHT：？？kg

B：112cm　W：54cm　H：89cm

レイチェル様の元に集った下僕たちの数々。『卒業』の高城ソックリという意見が多数。世の中タカビーばやりだね。

▲愛知県・中村けーぞ　同意見多数あり。

▶神奈川県・パトリックH　じつは炎は赤なの。

▼愛知県・マサダラ・カーン　降臨はしたものの今回の結果はちょっと……。

▶東京都・隆　やっぱり人気あるよな〜。

◀神奈川県・サタンシャドー　これのせいで……。

▼宮城県・RING　下僕たちがいっぱい。

◀神奈川県・おき　いや、なかなか。

◀東京都・はひどろ　やっぱり……。

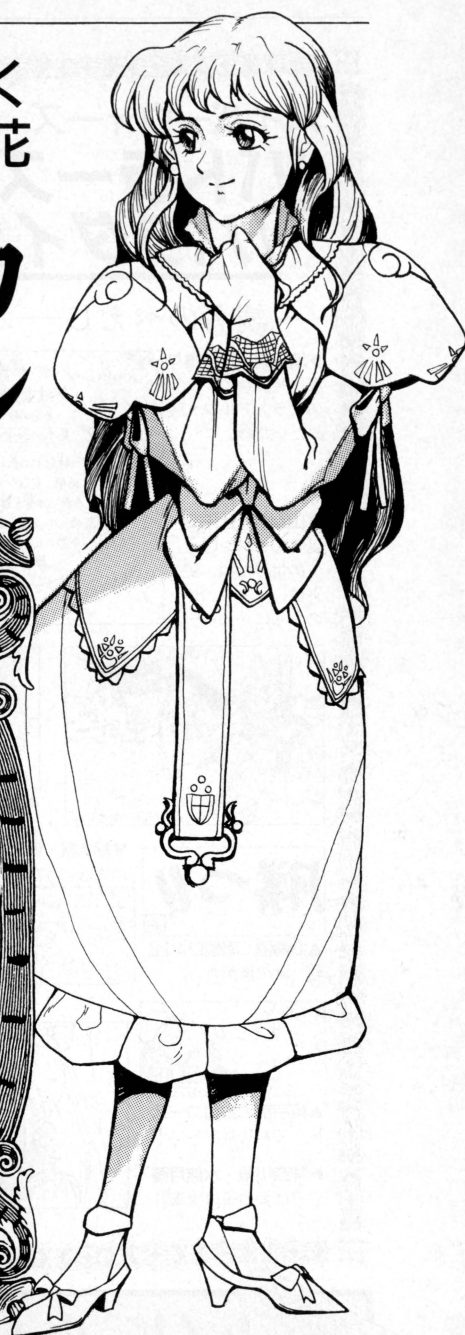
▶兵庫県・三鷹翔漢!!

堂々の登場!!
のぺえじ

て大会本部もその総力を結集して、この2人のすべてに迫ってみた！　次回に、このコーナーがあるかはわからないけど…。

戦場に咲く一輪の花
ジェシカ パーウェル

お嬢様のカベがこんなに厚いモノだったとは……。世界に冠たるBUTYの総力を結集した調査にもかかわらず、ほとんど情報を得ることができず、数枚のビジュアルを入手したのみ。この任務に命を落とした者の数知れず。下のショットは5歳時のシーンである。

推定サイズ
HEIGHT：165cm
WEIGHT：??kg
B：83cm W：53cm H：87cm

オヤジ!

2人の華に対して、一部に熱狂的な支持を集めたオヤジことリューイチ・ミフネ！　そのあくまでも純粋に高みをめざす姿勢に賛同者が多数集まった。ここにその一部を紹介し、これに続く真の漢たちを募集します。集え、求道者!!

守ってあげたい！　との声多数ありのジェシカ嬢。そのはかなげな姿にうたれて集う強者たち。その結末はいかに……。

総数 8,496名

▼北海道・写真部後援者　あくまでイメージ…。

▲京都府・M.Westbill　いや〜っ、少女マンガみたいやね。

◀愛知県・村屋雅人　なかなかのボケ。

▲山形県・雷夢神斗　み〜んな守ってあげたいのね。

▶東京都・類家こらん　いやいやなかなか……。

◀千葉県・帝釈天　人気モノやね〜、ジェシカ嬢は。

ハイパーウォーズ
バトラーズパラダイス
── 読者のぺえじ ──

たくさんのハガキ、ありがとう！ カラーのハガキも、奇数月の「バトルジャーナル」に掲載！ よろしく。

何かいいビーストのアイデアないかしら？
はあーっ

▶埼玉県・紅島雄々志　爬虫類のジーンのプラスアルファ版みたいだね。

▼山梨県・辻栄二　ほとんどダン○インの世界だね。変形は…………。そのうちに…………。

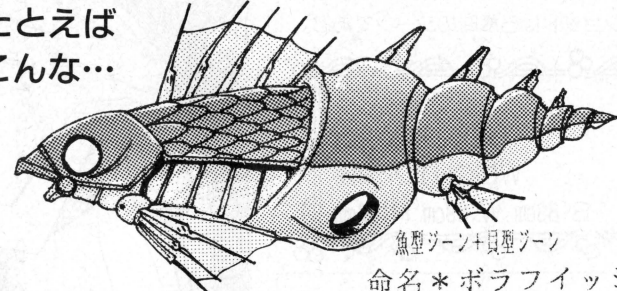
▲埼玉県・工作部の種馬　やはりこのお気楽ぶりが世界を救う？

▲北海道・南極ロボ28号　その意気だ！

▼栃木県・仰天丸　下の方はどうなってる？

▲神奈川県・奇行信者　男だけじゃ…………。

▲東京都・ホロコースト　でもじゃな〜い！

▶神奈川県・水無月葵　やっぱ女の子は大事!!

……というわけで
オリジナルビースト大募集！
構成ジーンと武器（ともにオリジナルで）、ビースト名、パイロット名、特徴をハガキに書いて下のあて先に送ってね。4月号から最強位決定戦開催だ！

よくわかる ハイパーウォーズの世界講座

毎回持ち回りで、世界観の参考になるようなモノを紹介するこのコーナー。今回はネーム担当の長野真教さん。

エ〜ッ。急に言われてもこまるな〜(笑)。そこで、前回はマジメだったので、今回はバトルビーストの形態の参考となるようなモノをフマジメに(おい)何点か紹介。まずは「ビースト三獣士」、それから「ラムネ&40」シリーズ、ダイレンジャーの気伝獣なんかもいいね。やっぱりギャグは重要ですよ！　うん!!

KO世紀ビースト三獣士

▲その名も“ビースト”だから……。
富士見ファンタジア文庫
あかほりさとる著

NG騎士ラムネ&40EX

▼あれ、こっちもあかほり先生だ……。
角川スニーカー文庫
あかほりさとる著

おたよりのあて先

〒101
東京都千代田区神田神保町2−22−11カンナビル
電撃PCエンジン編集部
「ハイパーウォーズ」係

VOL.3は4月号（2月28日発売）に登場だ!!

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
メディアワークス

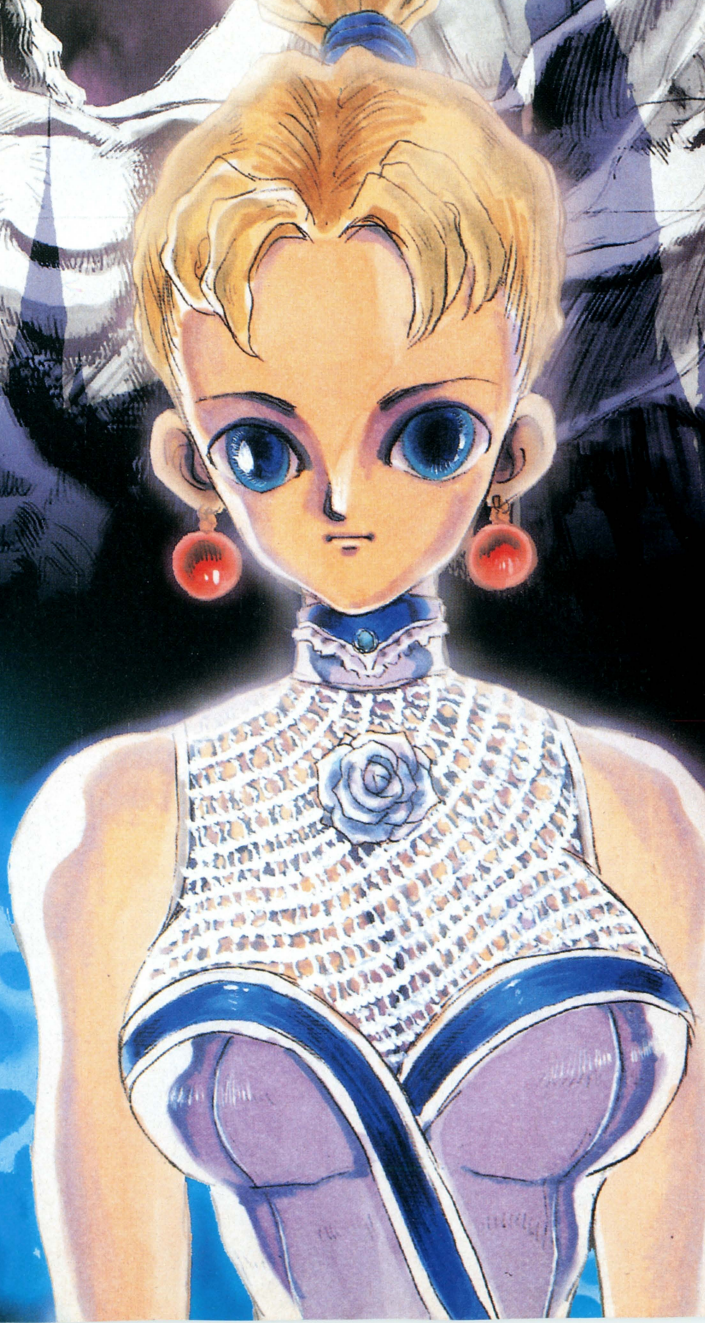
編集部

「ハイパーウォーズ」
Vol.2係行

住所	〒		
氏名			
ペンネーム			
性別	男・女	電話	☎
年齢		学年または職業	

〈キリトリ線〉

ゲッツェンディーナー
ACT.1
Götzendiener
ガイナックスの強力コンビが贈る
オリジナル小説、堂々スタート!!
イラスト●赤井孝美
文●菅　浩江
©GAINAX

きみは汗ばんだ掌を服で拭い、長剣の柄を握りなおす。

柄頭にはめこんだ〈貴宝珠〉がその水晶の肌を淡く発光させ、きみの手に生気を送るが、そんなものはもう、涸れた湖に一滴の水を戻すようなもの。

きみは、かすむ瞳でぎりりと相手を睨みつける。数多くの仲間の命と引き換えにして、やっと巡り会えたこの魔城の主を。

きみの背丈の三倍はある大きな化け物は、鼻の上に生えた醜い角を長い爪の先でこすり、ききっと鳴らす。節くれだった指先を濡らしたのは、さきほど、きみの胴からかすめとった紅の血。主は指を伝うきみの命の証を眺め、牙をこぼして残忍に笑う。

もう時間がなかった。失血は激しく、立っているのもやっとなのだから。

「勇者さま……っ」

きみの決意に満ちた表情を読み取ってくれたのか、頭上から悲痛な声が降ってきた。

祭壇に繋がれた姫の姿を、きみの弱りきっているはずの眼が鮮やかにとらえる。蜜色の長い髪、故郷の森の色の大きな瞳、白い長衣につつまれたなよやかな肢体。彼女は蒼ざめ、忌まわしい鎖を音高く鳴らしてもがきながら、きみの身を案じてくれている。

彼女の声、彼女の姿は、宝珠よりも効いた。

助けてみせる、ときみは思う。人の希望、王の一粒種、貴を冠する姫巫女、キシュ・リム・ミーサを、必ずこの手で。ここまでたどり着けなかった仲間のためにも、必ず！

きみはぐっと胸を張り、姫に頬笑みを投げた。

彼女の顔にかすかな朱が散る。

いらだった主が、ごおん、と吼えた。血走った眼を引き剝ぎ、赤黒い口を洞のように開いて、やつは轟きを発する。

「復活は間近。きさまごときに邪魔だてできるものか」

復活？　誰のだ？

しかし考える間は与えられなかった。主の全身を覆う剛毛が逆立つ。あれは熱波と烈風の複合攻撃の構えだ。

ちっ、ときみの剣が鳴った。きみの武人の血は、思考よりも先に身体を動かす。

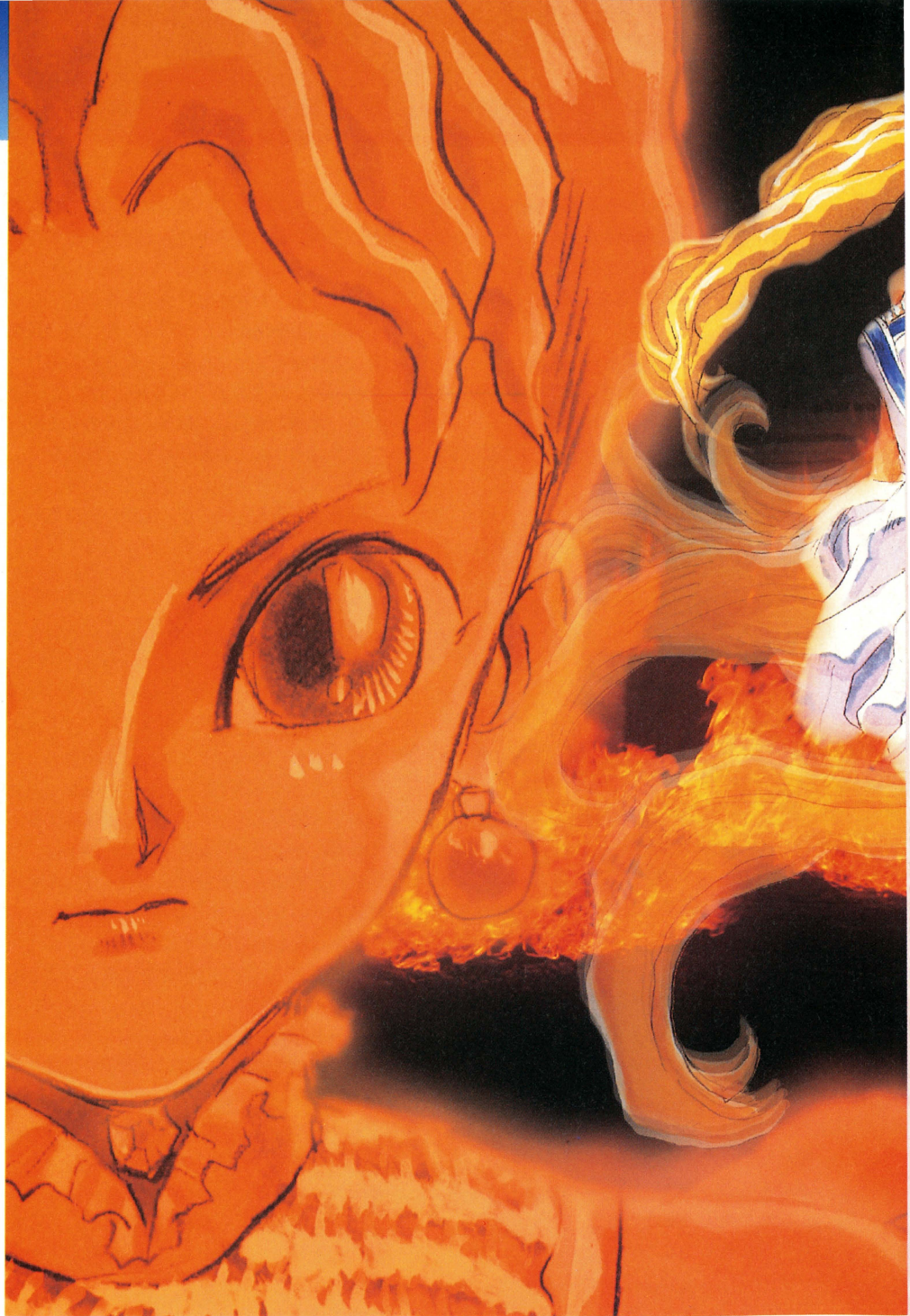
一瞬の隙をついて主の獣臭い胸元に飛び込んだきみに、どっと重い手応えが感じられる。

相手の巨体がのしかかる重み、柄から手を流れ落ちる腐った臭いの体液。
主の喉が奇妙なうなり声に震える。
「そんな。ここまできて、貴族を渡すなど……」
きみの腕にさらなる重みがかかった。びっしりと体毛の生えた腕がくやしげに痙攣したが、すぐにだらりと垂れる。
突然訪れた静寂が、やかましさに慣れた耳に痛かった。
終わったのだ。ついに。
きみは……勇者は、物語に終止符を打ったのだ。
ふっ、と気が抜けた。きみの朦朧とした意識は、もう、一足先に姫のもとへのぼり、柔らかな手を取っている。
が。
その時、世界に閃光が満ちた。
五感のすべてが強大な圧力によって潰される。
それが主の捨て身の攻撃であったと判る前に、きみは――。

キシュ・リム・ミーサは、自分の咳込む声で意識を取り戻した。
え……。わたし、どうしたの？
眼を開くとおそろしく暗い。それがもうもうたる土煙のせいだと気づいたのは、もう一度苦しい咳をしてからだった。
立ち上がると、瓦礫ががらりと崩れる。ミーサ姫はあたりを見回し、ゆっくりと緑色の眼を見張った。
「なんてこと」
口元を指先で押さえると、手首の枷がじゃらりと音をたてる。
土埃の霧の中ぼんやりと見えるのは、破壊の限りを尽くされた部屋だった。自分が繋がれていた一段高い祭壇めいたところもすでになく、壁や石柱も原形をとどめていない。
勇者さまは？
ミーサはよろけながら、自分に爽やかな笑みを送ってくれた彼の姿を求めた。
柔らかなものを踏んでしまい、飛び上がる。
それは茶色の剛毛でできた小山だった。
島の主のなれの果て。城の庭から巨鳥に攫われ、この塔に閉じこめられてからずっと、自分を脅かしてきた恐ろしい怪物。
そう、すべては終わっている。あとは帰ればいい。あの懐かしい都、父王の笑顔のあるところへ、長い冒険を終えた逞しい青年と共に。
「勇者さま、お返事を、勇者さま」
長衣の裾が何かにひっかかった。彼の長剣だ。おそらく父王から授けられたのであろう、王族だけに携帯を許される秘宝〈貴宝珠〉のついた剣。聖剣は、数多くの敵の骨を断ってきただろうに、血曇りも刃こぼれもなく、鋭い切っ先を冴え冴えと輝かせている。
持ち上げると、ほのかに温かい聖なる気力が身体に浸みてきた。姫の声が大きくなる。
「勇者さま！　どちらにいらっしゃるの？　勇者さ――」
彼がいた。瓦礫の下に。剣胼胝のできた太い指が、血の海の中、力なく伸ばされている。
「あの、もし？」
彼が死ぬわけはない。勇者とは、いくらやられても少しの休養さえあれば不死鳥のように甦り、目的を達するまで飽くことなく悪に挑む生き物なのだから。ましてや最終決戦で相討ちになるなど、前代未聞。
真っ赤に染まった彼の手を取って、ゆすってみる。
反応はなかった。
姫は、二、三度、目瞬きをすると、ぽとんと彼の手を落とし、
「……あららら、まあまあ」
と、上品な唇から間抜けた言葉をこぼした。

どうしてわたしがこんな目に遭うのだろう、とミーサはもう何度目だか判らなくなった吐息をついた。
手枷と繋がっていた鎖は切れていたものの、鋼鉄の腕輪はまだ重々しく手首を嚙んでいる。聖剣の先で継ぎ目を断とうとしているのだが、なかなかうまくいかなかった。
桜色の唇から、また、ふう、と息が漏れる。
半月ほど前までは、王家の一人娘としてなに不自由ない生活をしていたのに。高台にある守りの堅い城の中、花々と香油と、音楽と絹。貴族たちはにこやかに頭を垂れ、下町へ出れば民衆が手を振る。
「キシュの巫女さま、我らにご加護を」
「姫巫女ミーサさまに祝福を」
「強き王の麗しき姫に、〈貴宝珠〉〈破魔花〉の恵みあれ」
その熱狂ぶりは、彼女が歓声に応えてちょっぴり輿の薄布を上げようものなら人々がひれ伏してしまうほど。
「おお、〈不屈の女神〉のご尊顔が」
「栄えあれ。魔封じの王家よ、栄えあれ」
渦巻く賛辞が耳の底に甦る。ミーサはぶるんと頭を振ってそれを追い払った。
「攫われたのは、たぶんそこが原因なのね」
ひとりごちては、また、吐息。
魔封じの王家。王家と貴族の間には、統治の激務から体力や気力を回復してくれる〈貴宝珠〉と共に、聖なる血が受け継がれている。
伝承によると、かつて、王家とその家臣たちは勇猛に戦い、絶大なる魔王を人界から追放したのだという。先祖の働きにより、禍々しき力で人々を苦しめた魔王はわずかの手下と一緒に絶海の孤島に封じられたとか。
きっとここがその封魔の島なのね……。
連れて来られたのは夜で、地形はさっぱり判らなかったが、脚爪でがっちりと自分を摑んだ巨鳥が長いこと海の上を飛んでいたのは知っている。
ここが魔王の地だとすると、きっと自分は復讐の生贄。これまで生き延びられたのが不思議なくらいだ。
「あっ、はずれた」
がちゃ、と枷が落ちる。やっと手が軽くなり、動きに敏捷さが戻った。
「さて」
と、掛け声をかけてミーサは立ち上がった。
勇者の一行が命と引き換えに救ってくれたこの身。美丈夫の手引きがないのはさみしいが、なんとしてでも逃げ出さなければ。
彼女は聖剣を手に取った。ぶん、と斜めに振ってみる。大丈夫。剣は重く彼女の腕は細く白かったが、刃先は空をすっぱりと切り裂き、震えもしない。
ミーサはその華奢な身体に武芸全般をしこまれていた。ただの護身術だと思っていたが、もしかしたら父王はこんな日が来るかもと覚悟していたのかもしれない。
いままでの鍛錬と、生まれながらの巫女の技があれば、きっと城へ戻れる。
ミーサは、勇者の亡骸に眼を落とした。
「ありがとう」
彼女は剣で勇者の服を細く切り裂き、黄金の髪をそれできりりと結わえた。
「そして、ごめんなさい。わたし、あなたの

名前も知らない……」
　ここまで剣を握ってきてくれた彼のごつい手を、優しく撫でる。
　眉が曇った。
　だめ。落ち着いてしまうと涙が出る。
　きっぱり立ち上がったミーサは、もう振り返らなかった。

　床一面に散らばった瓦礫を乗り越えて、半ば崩落した壁際に着く。
　びょうびょうと吹き込む潮風が長衣の裾を激しくはためかせた。
「高い……」
　自分が囚われていたのが島のどこかにある塔の上、ということくらい薄々感じていたのだが。
　ミーサは海面のあまりの遠さにめまいがした。
　怖いのを我慢して覗きこむと、四階ぶんほど下に緑の庭が見える。それを取り巻く城壁の一部も。
　ということは、この魔王の島、天然の地形自体が高く聳え、その頂上にあの庭と城壁、さらにそこにこの四層の塔が建っているのだろう。
　海辺までに、どれほどを下らなければならないのか。
「とにかく、一階一階、降りていくしかないわね」
　崩れた石を苦労してのけると、ようやく目的のものが見つかる。怪物が出入りしていた階段だ。
　が、姫巫女はすぐに、ううん、と、首をひねってしまった。
　階段というよりは梯子である。あの巨大な化け物に便利なように、段と段との間隔が広い。この格好では裾が絡まってうまく降りられないだろう。
「しかたがないわね。お父さま、はしたない娘をお許しになって」
　ミーサは剣を逆手に持つと、長衣の股下を縦に切った。
「ああ、国に戻ってももうお嫁にいけないかも」
　腿の内側で布を結ぶと、洋袴のように足に沿う。いかにもひっかかりそうに膨らんでいた袖も引き裂いて、それでひらひらした胴のあたりを押さえつけた。

　急ごしらえの帯に長剣を挟みこむと、ミーサは軽い動作で梯子に取りつく。
　すぐに、濃厚な血の匂いが漂ってきた。
　一階層下は、まるで地獄絵図のよう。魔城の主を守ろうとした化け物たちと、勇者の脇を固めた兵士たちの死体が、折り重なって床を覆っている。
　壁面に飛び散った血は誰のものだろう。あそこに倒れている少年は何歳なのだろう。
　みんな、わたしのために……。

　ミーサはぎゅっと眼を閉じた。
　一心に詫びながら、そのまま階を下る。
　ほどなく、足先が硬い床に触れ、彼女はようやく眼を開いた。
　戦いで崩壊した壁から光が射しこんでいる。そこにも死体が散らばっていたが、陽の光に白々と照らしだされる骸は、かえって作り物のように思えた。
　出口を求めて見回す。
　と、梯子と反対側に通路が開けているのが

判った。どこに通じるものなのか、先は暗くてここからはよく見えない。ただ、燃え残った篝火が恐ろしげに揺れ、石組みの壁を光の輪で切り取っていた。

綺麗すぎる。建物を壊すほどの戦闘なのだから、篝火が倒れていないのはおかしい。勇者たちはきっと別のところから塔に侵入したのだ。

他には……？

崩れた壁に、鉄の鉤爪がかかっている。ぱっと顔を輝かせて駆け寄ったが、すぐに肩が落ちた。

その階は塔の底部ではあったが、つるつるした基盤があり、中庭にはまだ高さがある。しかも鉤爪の縄はぷっつりと切れ、無情にも風にそよいでいたのだった。

「あの通路へ行くしかないというわけね」

部屋の横断には思いがけないほどの時間がかかった。倒壊した石柱や崩れた床を迂回するだけならまだしも、自分のために戦ってくれた兵士たちを踏みつけるのがはばかられたからだった。

ミーサは、父王の心が欲しいと思った。父は自分には優しかったが、代々の王と同じく、彼もまた戦神とまで称されている。自分が生き延びるためならば仲間といえども平気で踏みつけるに違いない。

体力よりも精神をすり減らしてたどり着いた通路は、ひんやりと湿り気を帯びていた。

ミーサは篝火から火のついた木切れを一本取り、たいまつにする。

やがて、赤っぽい光の中に重厚な扉が浮かび上がった。それは木製だが、一面に施された彫りこみの深さからして、ずいぶん厚く頑丈そうだった。肩で押してみるがびくともしない。

開ける方法は、ある。あるのだが。

「広さはぎりぎり……。でもあれを使うとけっこう疲れが出てしまう。この先のことを考えるとちょっと心配……。ああ、でもこうしていてもしかたがないわね」

たいまつを壁にもたせかける。白い手が聖剣の柄をくるみこんだ。

「〈貴宝珠(キシュ・テルマピクス)〉よ。キシュの名において、わたしに力を」

先祖伝来の宝珠が柔らかな光を投げかけてくれる。柄にはまってしまうくらい小さいものだからあまり効果は上がらないが、それでも胃の腑のあたりがぽかぽかと温まった。

彼女は剣をたいまつの傍に置くと、すうっと背筋を伸ばした。

その表情は、これまでのミーサとは別人のよう。緑の瞳はわずかに吊り上がり、凜と澄み渡っている。唇は固く結ばれ、全身は緊張を孕んでいた。

ぱち、とたいまつが爆ぜる。

それが始まりの合図であったかのように、彼女のたおやかな右腕がゆっくりと闇の中に差し伸ばされた。続いて、しなり、と踏み出される爪先。優雅にひねられる細腰。

流れるように華麗な踊りだった。指が大気の糸をたぐり、足さばきが見えない何かを囲ってゆく。

たいまつが舞踏に合わせて脈動していた。

炎舞――姫巫女の技、触媒魔法のひとつである。

ミーサの腕が抱き取るような形をとった。そのまま、扉に向かって力強く押し出す。

ごっ、という音と共に、紅蓮の炎が扉を包んだ。
額の汗を拭った彼女は、はじめてにっこりと頬笑んだ。

まだ燃え盛る扉を抜け、ふと顔を上げたミーサは、ああ、と声を上げてその場に座り込んでしまった。
吹き抜けの広大な部屋である。遙か頭上に丸天井があり、天窓から光が斜めの筋となって入っていた。その光に彫り起こされたものの巨大さたるや……。
部屋の中央に聳えているのは、闇よりもさらに黒い、無気味な像であった。
頭の両側についているのはねじねじとよじれた角、背の後ろについているのはいまにもはばたきをはじめそうな四枚の鳥の翼。かろうじて腰布を巻いた裸体は頑強な筋肉で覆われ、一薙ぎで世界を滅ぼしてしまいそうに太い腕が六本もついている。五つの手には剣、残る一つには大きな檻。
檻の中からは、覚えのある鳴き声が聞こえてきた。あの声は自分を攫った巨鳥の叫びだ。
天を突くような男は広い額に並んだ六つの鋭い瞳から、蔑みの視線をミーサに浴びせかける。
ただの像だと判っていても背筋が粟立った。
怖い。しかし、それだけではないのがさらに恐ろしかった。
どうしてわたしはあちらへ行こうとしているの？
ミーサは、がくがく震えながらその像の下へ歩いていく。
逆らえないわ。抵抗する気力すら、もう……。
胸の内で何かがうねっていた。この自分でもどうしようもない気持ちを何と呼べばいいのか。恐怖と背中合わせの……ああ、信じられないけど、これは尊敬。
彼女は、いつの間にかその像の足元に額づいていた。うつむいていてさえ像の視線を感じる。のしかかる像からほとばしる圧力に打たれ、全身が痺れた。恐怖と快感……快感、ですってえ？
「い……や。やめて……」
どうにか声を絞り出すが、姿勢は裏切っている。細胞のひとつひとつに刻まれたいい知れない何かが、像を崇めさせるのだ。
これが魔王なのね、と彼女は思った。魔王はこうして人々を支配したのね。
屈辱に涙がにじむ。かつて彼を封じた者の子孫が、膝を折るなど。
「お父さま、助けて」
手が震えた。掲げたたいまつから火の粉が散り落ちる。
そうだ、火……。
指を動かそうとすると、ぎしぎし音をたてそうなほどの抵抗があった。それでもなんとか、姫巫女は炎に手をかざしていく。
「つっ」
指先の刺すような痛み。その瞬間、彼女は冷水を浴びせかけられたようにはっと自分を取り戻した。
間髪を入れずに走り出す。
ぶつかるようにして扉を開けると、そこは眩しい外の世界だった。

芝の感触が足裏に嬉しかった。深呼吸すると、肺の中にたまっていた怪物たちの臭いが涼やかな草の香りに洗われていくようだった。
「よかったあ。助かったのね、わたし」
日光を掌に受けたミーサの頬がゆるむ。湿っぽく無気味な建物から、彼女は脱出できたのだ。嘘のように恐怖が去った。あとは燦々と降り注ぐお日さまを浴びながら海まで行けばいい。たぶん勇者たちが乗ってきた船があるだろう。
「降りる道、どこかしら」
そこは城壁に囲まれた庭園だった。丈の長い芝が植えられ、あちこちに灌木の茂みがある。背後を振り向くと、たくさんの塔や家屋が寄り添うように建っていた。いま出てきた魔神像のある丸天井の建物。自分がいたのは、多分、あの背の高い塔。他に、回廊で繋がった円筒形の低層建築がいくつか並んでいたが、彼女は当然のことながらその中を見ないで済んだ自分の幸運に感謝した。
下への道を求め、視界を覆うように茂っていた灌木を抜ける。
「ここも……」
薄灰色の煉瓦でできた円筒の建物の横、兵士と怪物の死体が散乱しているのだった。かなり激しい戦いが繰り広げられたようだ。城壁が崩れ芝の地面がえぐれている。前方には権威のありそうな立派な石組みの建物があり、崖に手摺が見えるのだが。
「ああ、どうしよう」
降りる道があるというのに、そちら側には行けない。人工の峡谷が邪魔をしているのだから。ミーサはこんなふうに裂け目をつくった勇者一行をこっそり呪った。
魔神像の建物に戻る気はさらさらない。行くとすればこの円筒の建物を抜けるしか。
きゅっと唇を噛む。
一歩踏み出すと、がくっと足がもぐった。
「きゃ」
慌てて足首を引っこ抜いたミーサは、そこに異様なものを見た。
「お墓……よね？」
芝に埋もれるようにして、いくつもの石板がはまっている。描かれた文字は風雪にさらされてもはや判別できないが、墓碑に似ていた。戦闘でゆるんだ墓石の間に、彼女は足を突っ込んでしまったのだった。
ずれた墓碑の間から、小さな剣がうかがえる。
姫巫女の眉根に皺が寄った。彼女はちょっと迷ったが、意を決して墓碑を動かす。
石板がごりごり開くと、墓の内部から臭い湿気がたちのぼる。そこには、いつ埋葬されたのか、灰紫の肌をした化け物が横たわっていた。
四本の手でしっかり抱くその短剣の形に見覚えがある。
「やっぱり」
鋼鉄の柄飾り、鞘の押し型の模様。彼女の居城の奥深く、宝物室に納められている短剣と同じなのだ。
父王はその剣を「ご先祖が魔封じの挙兵をした際、揃いで作らせたものだ」と言っていた。だとするとこの化け物、人間をやっつけて戦利品としたに違いない。
「抱いて眠るには少し厚かましくない？」
もとはといえばこの剣は自分たち貴族のもの。ミーサ姫はなるべく死体に触らないよう、そっと短剣を握った。
柄を持ち、かき混ぜるように動かして無気味な色の指をゆるめる。それでも怪物がしっかり押さえつけているので、ミーサは鞘を諦めた。
すうっと引くと、長い年月を経たとは思えない白銀の刃が現れる。いい細工だった。墓の内部の湿気が、刀身に触れて露を結ぶ。
ほうっと感心の吐息をつきながら、剣を鞘

から抜ききった時。

突然、怪物の手がその抜き身をひっつかんだ。

「きゃあああああっ」

芝の上に尻餅(しりもち)をつく。心臓が口から飛び出そうだった。

死体は地中からゆっくりと身を起こし、眩(まぶ)しげに眼を細くする。四本の手がゆらめくと、剣が彼の足元に落ちた。一緒にばらばら落ちたのは、すっぱり切ってしまった紫色の指。

死したる者は、つっかかるような動きで首を巡らせ、あられもなくずり逃げる金髪の少女の上で視線を止める。

「盗ん、だぁぁぁ」

「こっ来ないで」

死体は無視を決め込んでいた。彼は緩慢(かんまん)に近づく。すさまじい腐臭だった。ミーサのすぐ前に、やつの指先からねばった体液がでろでろ流れ落ちる。

「大事ぃぃな、剣、返せぇぇぇ」

「返すも何も、ほら、そこに落ちてるわよ！」

と、叫んだが無駄だった。腐った頭にどれほどの知力が残されているのだろう。死体はミーサの言葉が判(わか)らないのか、そのままぎしぎしと近づく。

「いやーんっ！」

姫は聖剣を一閃(いっせん)させ死体の胴を薙(な)ぎ払った。

その瞬間、自分の行為を思いっきり後悔する。

体液が霧のように舞い立ち、息が止まるくらいの臭気をばらまいたからだった。

「返せええぇ」

彼は痛みすら感じないようだった。死んでいるから当然だが。胸にもうひとつ腰があるかのように奇妙に折れ曲がった身体を、まだこちらへ運んで来る。

もう斬(き)るのは嫌だ。やられないまでも臭(くさ)さで窒息してしまう。

ミーサの眼の端に円筒形の建物の扉が映った。

あれは。あの模様は……。

灰色の石扉に刻まれているのは、茎(くき)のない花だった。花弁から蔦(つた)を繰り出すその姿は、貴族の紋に使われている〈破魔花(ディルヴァー)〉にそっくりで。

もしもこの模様が、本当に、悪を討(う)つため世に乱れ咲く花そのものなら――。

「〈破魔花(ディルヴァー)〉、わたしを守って！」

ミーサは声高く叫んで扉へ駆けた。

（３月号につづく）

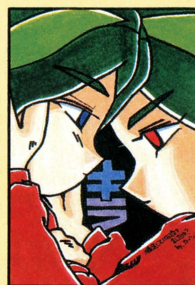
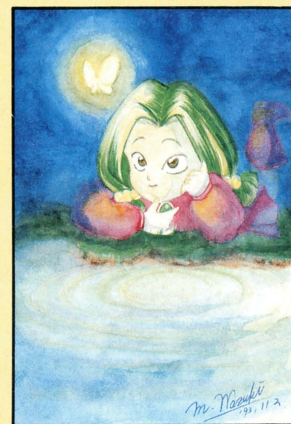
げんわく

眩惑のカラーチャンネル

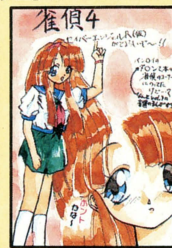
イラストが大きくなって見やすくなったかな？

◀岡山県　けるるさん⑳＋③　1等賞は最近絶好調のけるるさんです。ペンタッチも達者だし、色の調子もグッドです。今まで、わりとおとなしめの絵が多かったですけど、今回は鮮やかですネ。(白)　でも、バックとマリアちゃんの色味が同じなのがもったいないネ。ポワポワした感じは好きデス。手前のネコもかわいいネ。(サ)　…ボクのしゃべることがなくなってしまったじゃないかあ。(南)

▲愛知県　マサダラカーンさん⑧(白)

◀岩手県　伊藤勇太さん⑤　この色味が好きだなあ…。表情もいいし。〝スーパー〟が抜けてるのはご愛敬？　今度は首から下にも表情をつけてネ。(白)

▲岡山県　中野☆純さん⑧　まさにそのとおり(笑)。とりあえず、『PⅣカスタム』はオススメ。(サ)

◀福岡県　メケメケさん①(南)

◀三重県　輪月らるるんさん⑤　再放送も盛り上がりはじめるので、お見のがしなく。(白)

◀神奈川県　大塚理恵さん④　時給が255円でもオイラ働く♡(サ)

▲埼玉県　海月く丸さん②(南)

◀岩手県　胡弓さん⑧　雰囲気がすごくイイネ♡　オイラ、よくヤダモンはわかんないけど、誰かがうるさいから㊌(サ)

▶愛知県　KAZUさん③　ちょっと子供っぽいけど、かわいい萬純ちゃんだネ。(南)

▲愛知県　やすふじえいさん⑤　このバックの処理がわかってるネ。(サ)

▲神奈川県　緑川優名さん③　味のあるタッチがすっごくお気にいり♡(白)

▲福岡県　芦毛みよこさん②(南)

▲大阪府　姫神れいなさん①(白)

◀埼玉県　K・総司さん①(南)

◀静岡県　休画中の妖華さん⑪　絵に元気さが足りないカナ。(サ)

▲静岡県　とほほ天国さん①(南)

▶埼玉県　N.J.R.さん⑤　今度はオイラの好きなルージュさまを。(サ)

イラストがのっかると

今月からランキングポイントのしくみがちょっと変わったぞ。名前のみのったときには1Pだけだけど、コメントつきでのると3P、イチオシに選ばれると5P、1等賞に選ばれるとなんと10Pのポイントが加算されるようになったんだ。20Pたまるごとに本誌特製テレカをプレゼントするからね。もちろん、採用者にはもれなく賞金500円が贈られるぞ。

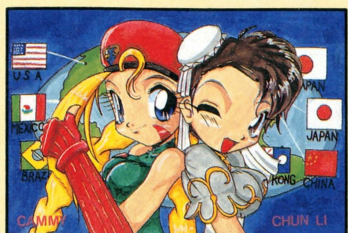
イラスト選考委員

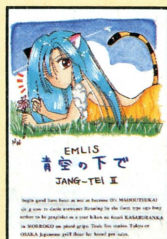
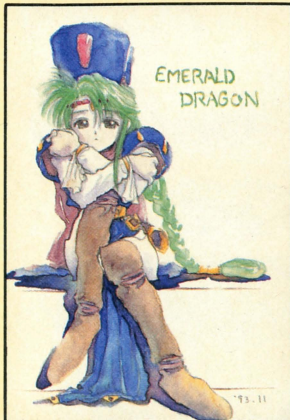
南極ロボ1号
ついにはじめてのテレカ獲得者が！　みんなもがんばろう。

白虎かなめ
もはや趣味だけで選んでいる(笑)イラストレーター。

サトちー
ギャルゲー好きの名物ライター。レビュー委員会にも出没☺

今月のお題：ヒーホー！　オイラサトち～♬

サ：どうでもいいけど、ネタのかたより激しいデスね。かなめ先生、どこの世界に、ヤダモンが5枚ものってるPCエンジン誌があるんデスか☺
白：ゴメンね～。ところで、このコーナーもレベル高くなってきたね♡
南：ごまかすでねえ！　しかも今月はゲスト選者がサトちーだし…PC編集部の要注意人物が2人そろってしまった…。これは最悪の事態だ!!
サ：オイラは砂沙美ちゃんのほうがイイな♡（人の話を聞いてない）

▲東京都　大河原烈さん⑧　誰かさんの好きそうな絵柄だネ☺　春ちゃんはスタートボタン、キャミィは強パンチの色じゃなきゃ。(サ)

◀長野県　まろさん③　うお――、絵がこわれてるぞー。だけど、妙に説得力があるので選んでしまった。メタルソニックがかっこいいね。(南)

私的イチオシ

▲茨城県　魔道王宮本さん⑤　まるで記念写真みたいだね。行儀よくしたナコルルがかわいいのだぁ。(南)

▲東京都　類家こらんさん⑬　応援ありがとうございました♡　すてきな5人の女神さまのイラストですね。(白)

▲北海道　37番娘さん⑧　楽しんで描いているのがわかりますよ～♡　オイラもマリアちゃんの歌は大好きデス☺(サ)

▲茨城県　AKIRAさん⑤　独特のタッチが気にいってます。レイちゃんってのも貴重だな。(南)

◀栃木県　ぺこりーなさん⑤　油性マーカーの使いかたが、私よりうまいですね～。私は、田中←モデル、藤村→演歌歌手、伊東→女子プロレスラー☺でした。(白)

▲愛知県　バイオレットY子さん③　うさぎと亜美ちゃんの身長が逆？(白)

◀東京都　水城たまさん①(白)

▲東京都　八雲さん④(白)　▲石川県　渡辺むつみさん⑤(白)

▲福岡県　久野智久さん③　今月の色彩センスNO.1はコレです。この芸の細かい塗りが印刷に出るかなァ。主線がエンピツなのがおしい！(白)

◀神奈川県　軽装騎兵さん⑤　エッチさが足りませんネエ☺『雀偵』はサワヤカじゃダメです。(サ)『雀偵』ネタと『ヤダモン』ネタは競争率高くなっちゃった☺(白)

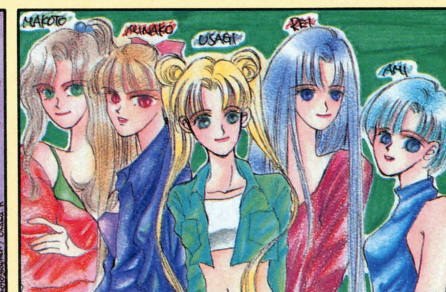
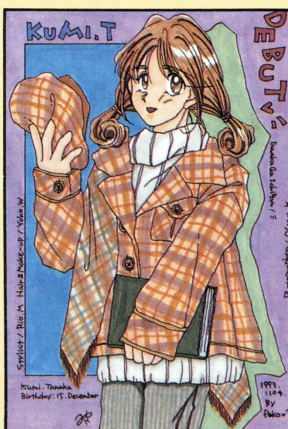
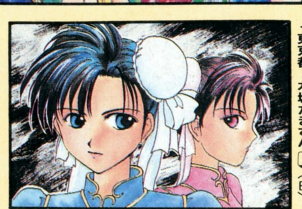
◀北海道　和泉宮太さん⑤(白)

◀岡山県　亜茶子♡さん①(南)

◀京都府　西村匡司さん①(白)

◀北海道　やってもー太さん①(サ)

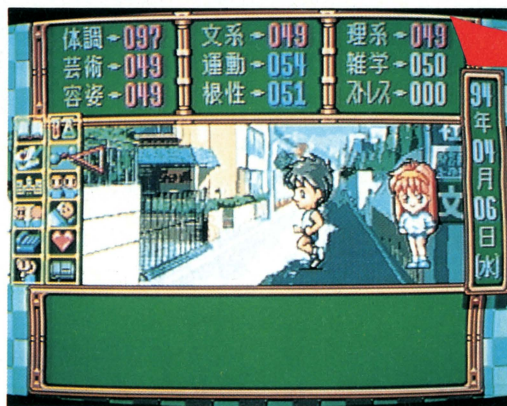
▶東京都　どっくんさん⑫　たしかにムネが大きいほうが好みだけど(笑)、あなたの絵柄が好きだから選んでるんだから、気を落とさずにガンバッてね。(白)

あて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル
電撃PCエンジン編集部　カラーチャンネル係

ときめきメモリアル

キミはどんな高校生活を送るのかな?

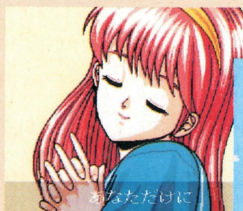
コナミ／'94年春頃発売予定／価格未定	SLG	SCD専用／M

美少女いっぱいの青春恋愛シミュレーション

この『ときめきメモリアル』は、個性的な美少女がたくさん登場するSLG。プレイヤーであるキミの目的は、3年間の高校生活を通して、女の子に告白されるようなイイ男になることだ。1週間単位で自分のスケジュールをつくることによって、ゲームは進んでゆく。平日は自分を鍛(きた)え、休日はデートの予定を組んだりするんだ。女の子がデートしてくれるかどうかは、キミの努力しだいだけどね。他にも、夏休みや文化祭、修学旅行など、女の子と親しくなるための楽しいイベントが盛りだくさん。マルチエンディング採用だから、何度でも遊べるぞ！

▲これがメイン画面。コマンドは平日用と休日用があり、左のアイコンで1週間のスケジュールを組んでいくんだ。

楽しいイベントがいっぱい!!

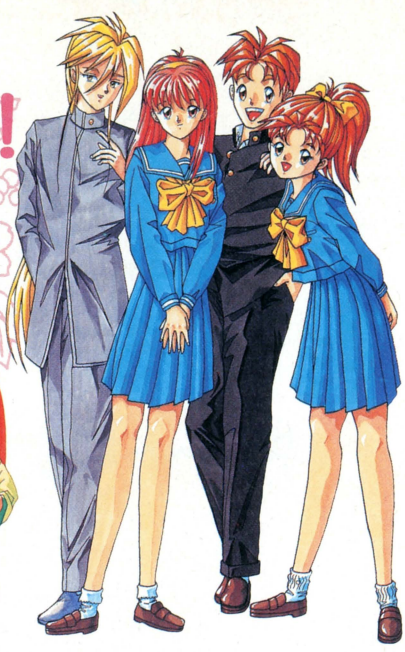
こんな演出もあるよ

本格的な主題歌

▲ヒロインの詩織ちゃんが主題歌を歌ってくれるのだ。

▼心に残る、とってもテンポのいい曲だぞ。

▲それだけでも純粋に楽しめるサブゲームもいくつか用意されている。さすがコナミさん！

ゲームに登場する女の子を紹介！

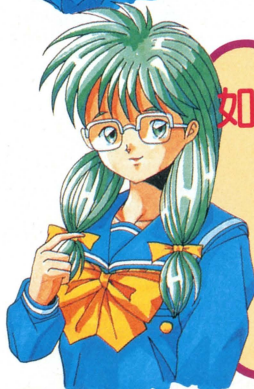
ここに紹介してあるのは、ゲーム中に登場する美少女のごく一部。プレイヤーの最終目標はヒロインの詩織ちゃんに告白されることだけど、プレイヤーの成長しだいでは他の女の子から告白されることもあるんだ。はじめから好みの女の子を目標にプレイするのもイイかもね。誰にも告白されないヒサンな運命にだけはならないよう気をつけよう。

藤崎詩織

わたしは、ゲーム中ではキミの幼なじみとして登場するのよ。自分でいうのもなんだけど、才色兼備でスポーツ万能、学園のアイドル！　趣味は音楽鑑賞で、理想の男性は…ナイショ♡　しいていえば、理想はちょっと高めかな。わたしが告白したくなるようなイイ男にはやくなってね、プレイヤーのみなさん！

早乙女優美ちゃん

わたしの後輩のユミちゃんは、活発で騒がしく、子供っぽい女の子。わたしも彼女にはいつもふりまわされっぱなし。でも兄思いの優しい一面もあるのよ。

紐緒結奈さん

見た目にも気の強そうな彼女は、クールで頭脳派の女の子。ちょっと不思議な子で、日夜あやしい研究をしているらしいの。ちょっとついてゆけないなぁ…。

如月未緒さん

未緒さんは、とても物静かな文学少女。内気でおとなしい優等生タイプといったところ。でも思いこみが激しく、体が弱いのが短所なの。本好きで、図書館のすべての本を読破しようとしているの。

片桐彩子さん

人と違ったことに興味をもつ、ちょっと変わった女の子。大ざっぱで細かいことを気にしないのはいいんだけど、1つのことに熱中すると、まわりのことが見えなくなるのが困りモノね。

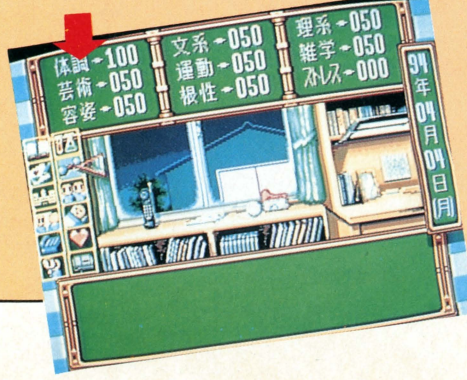
男の子もちょこっと紹介

早乙女好雄

名前でわかる通り、オレは優美のアニキだ。趣味はナンパで、自称愛の伝道師。女の子の情報はまかせてくれ！　それと、妹を泣かせるヤツだけは許さないぜ!!

伊集院レイ

世界有数の超金持ちにしてこの美貌…世界広しといえど、詩織さんにふさわしいのはこのボクだけだ。だからプレイヤー諸君、詩織さんのことはあきらめたまえ。

このパラメータの意味は？

◀この数値しだいで、告白してくれる女の子が決まるのだ!?

体調	プレイヤーの体の調子を表す。この値が低下すると、病気などになってしまうので注意。	文系	プレイヤーの文系の学力を表す。バカは女の子に嫌われる。しっかり勉強しよう！	理系	プレイヤーの理系の学力を表す。理知的なイメージで女の子を攻略するのもひとつの手だぞ。
芸術	芸術的センスを表す。学問系のパラメータはテストなどの得点に関係するので気をくばろう。	運動	プレイヤーの運動能力を表す。スポーツマンはモテるから、このパラメータはかなり重要！	雑学	文系・理系・芸術以外の知識を表す。デートのときに豊富な話題で女の子を楽しませてあげよう。
容姿	着こなしなどのセンスを表す。男は外見ではなくしだ…とはいっても、やはり外見も大事。	根性	プレイヤーの心の強さを表す。男はやっぱり根性だ！　という人はこの値を高めよう。	ストレス	心の疲労度を表す。値が高いと物事に失敗しやすくなる。女の子にぶざまな所は見せられないぞ。

WRITER'S ROOM

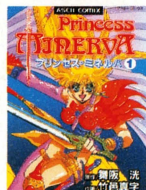
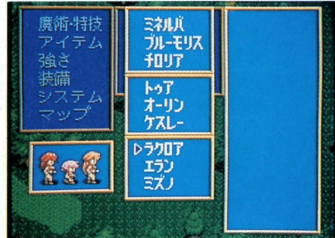
軟派なゲームと思いきや、中身はしっかりつくられているので期待大。ナゾの少女、結奈ちゃんの設定が気にいった。（タキ）

プリンセス・ミネルバ

インパクトたっぷりのわがままRPG

リバーヒルソフト／'94年3月25日発売予定／価格未定	RPG	SCD専用

キュートな女の子たちが大活躍!!

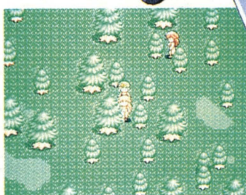
女の子キャラがい〜っぱい登場する、そんな夢みたいなファンタジーRPG『プリンセス・ミネルバ』がPCエンジンで遊べちゃうのだ♡　このゲーム独自のバトルシステムや、ドラマチック（笑）なイベント、一風変わったビジュアルなどなど、他にも見どころ盛りだくさんで、とっても楽しいんだ。また、『プリンセス・ミネルバ』は、コミックや小説など他のメディアでも活躍中だから、ゲームをプレイする前に読んでおくといいぞ。

主人公はあたしよっ！　タイクツしのぎに冒険へ出発!!

コミック

▶アスキーコミックより第一巻好評発売中！

小説

▶集英社ファンタジー文庫より1・2巻発売中！

▶パーティは3人一組で、合計9人になるぞ。

▲パーティが、バラバラに移動することもできるんだ。

『プリンセス〜』の魅力のほんの一部を教えちゃうぞ!!

バトルがイカスっ!

▶見ているだけで、楽しそうだよネ。

このゲームのバトルシステムはとっても斬新で、戦闘画面になると味方のパーティを囲むようにして敵が出現するんだ。見た目が今までにない形だけに、新鮮な感じがするよね。

キャラ劇がGood!

このゲームのビジュアルは「ドラマチック・イベント・ビジュアル」といって、イベントになると少し大き目のかわいいキャラが動いたり、しゃべったりして劇を見ている感覚で楽しめちゃうんだ。ギャグありシリアスありと演出も凝っているぞ。

▲これは、ボスキャラと対決する前のシーンだ。

▲キャラが浮いている。何かの修行だろうか？

◀ふすまの奥から子分を従えて、番傘を手にあねさん登場！　なかなか笑えるよね。

プリンセスはわたしたち8人の親衛隊がお守りしますわっ!!

声優陣も超豪華！盛り上がるぜ!!

主人公役の伊藤美紀さんをはじめ、佐久間レイさん、三田ゆう子さんなど、豪華声優陣がストーリーを盛り上げてくれるぞ。お楽しみに！

原作者の舞坂さんも応援に!

◀現在REDカンパニーで活躍中。

伊藤美紀さん!!

▲代表作、DZ（ドラゴンボール）の18号役など。

個性バリバリのメインキャラ9人を大紹介!!

プリンセス・ミネルバ

ウィスラー王国のプリンセスで、この物語の主人公。剣技が得意で、わがままで気まぐれな性格。

ケスレー・ウルガ

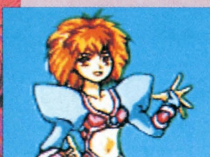
売り出し中の賞金稼ぎで、チロリアを目標にがんばっている。胸がないのが、悩みのタネらしい。

エラン・マクニール

魔術師、僧侶系の資質が高い頭脳派タイプで、パーティの中ではあまり目立たない存在。

ブルーモリス・ルイ・エルミタージュ

美人で剣の腕がたつ、ウィスラー王国の近衛隊副隊長。おてんばのミネルバ姫が、唯一の苦手。

オーリン・キャリー

もともと格闘をこなす僧侶だった、キャリー。キレると、自分を見失うコワ〜イ一面がある。

ラクロア・バルビス

ムチさばきは、天下一のラクロア。毎晩ムチを振る練習を欠かさない、とっても色っぽいキャラだ。

チロリア・ユリシス

凄腕の賞金稼ぎで、「死神のチロリア」と賞金首たちから恐れられている。沈着冷静で慎重派。

トゥア

出身、その他の身の回りのことや過去について、いっさい不明のトゥア。ハーフエルフらしい。

ミズノ

東の大陸から来た、不思議な格闘技を使う少女。肉弾戦が得意。明るくて、元気のいい性格。

いや〜、かぶりものの敵がイカスのなんのって。女の子もカワイイし、これはシビレますワ〜ァ。（さとちー）

キミの手で世界を形造れ!

THE Renaissance Voyager ATLAS ジ・アトラス

突然、巨大な鯨が現れ仲間の船を襲った。船乗り達は勇敢に戦ったが大半の者はやられてしまった。

アートディンク／'94年3月発売予定／¥7,800 | SLG | SCD専用/M/MB

電撃スクランブル DENGEKI SCRAMBLE

ゲームシステム プレイのたびに新たな世界が…

探検隊を派遣し、未知の世界をくまなく調べあげるのが目的という、風変わりなSLG。マップの地形は自動的に作り出されて、プレイするたびにキミだけの新しい世界が用意されるぞ。セピアカラーで統一された画面も、大航海時代のロマンに満ちた雰囲気を盛り上げてくれるのだ。

◀カーソルによって操作するので、マウスがあったほうがプレイしやすいぞ。

マップサイズは3つ!

マップサイズは3段階に切り替えられるから、目的に応じて使い分けよう。

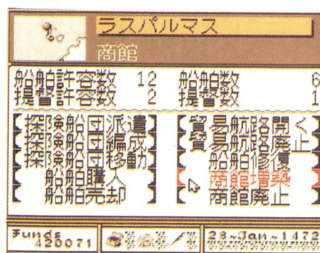
◀拡大図では、細かい航路の指定や、特産品の確認などができる。

▼隠された財宝は、この詳細図でないと発見することができないことも。

◀最も広い範囲が見渡せる広域図。長距離航路の設定や、街を見るときに。

コマンド 7つの海を、船団でかけめぐれ!

商館建設

商館は、船団の行動拠点となる重要なポイント。発見した街に新たな商館を建設すれば、そこに探検船団を移動させて、さらに遠方を探索することができるようになる。しかし、建設には大金が必要なので、ムダには建てられない。

▲増築のコマンドで商館を拡大すれば、より多くの船や提督を滞在させることができるようになる。

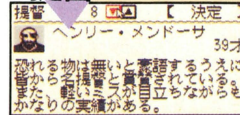
貿易航路開設

王様からは、毎年キミのあげた成果に応じて援助金がもらえるけど、それだけで資金をまかなうのはムリ。各地で発見した特産品で貿易をして、資金をかせぐのだ。

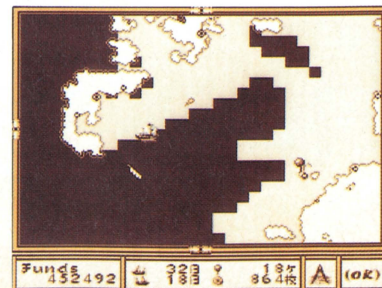
▲商品価値の高い特産品を見つけたら、さっそく貿易を開始。赤字航路は閉鎖しないと破産するぞ。

探検船団派遣

このゲームでは、キミ自身が世界を探索するのではなく、提督を雇って編成した探検隊を送り出してやることになる。提督の人選をしっかりしないと、いい成果をあげることはできないぞ。

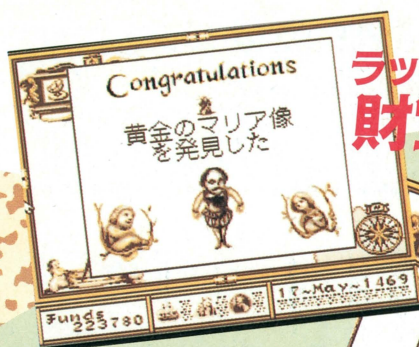
提督

▲提督たちは、経験を積むことによって成長していく。

船

▲年がたつと、新型の船が購入できるようになる。

◀帰還した提督の報告によって、黒い未確定部分を埋めていくのだ。

冒険！危険!! 大発見!!! 謎と驚異に満ちた世界!!

出港

編成された探検隊の船団が、帆に風をうけて港を出ていく。今回はどんな報告を持ち帰ってくるのか？　期待に胸が躍る瞬間だ。探検の成果は、帰還した提督の航海日誌という形でキミのもとに提出されるぞ。

ラッキー！財宝発見

現れるのはバケモノか？宝物か？

探検隊のゆくてには凶悪な海賊や、恐ろしい怪物、さらには疫病の流行、乗組員の反乱と、さまざまな困難が待ちうけている。しかし、その先の未知なる土地には、魅力的な財宝が眠っているかもしれないのだ。

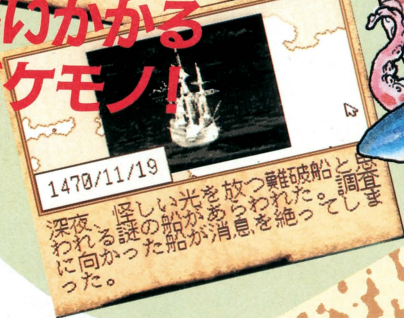
襲いかかるバケモノ！

新大陸発見

陸地を見つけた。これは大陸の一部に違いない。褒美がもらえそうだ。

ついに…

キミの考えが正しければ、探検隊はきっといい知らせを持ち帰ってくるだろうし、無謀な航海にはそれなりの結果が…。提督を生かすも殺すも、まさにキミしだいだ。

海のもくず…

サンクティ提督の船団は消息を絶ちました。

世界地図完成まであと少し

こうして世界の姿が、しだいに明らかになってくる。できあがった地図を眺めるのは気分がイイぞ。

そして…すべての冒険が終わるとき、伝説の宝が姿を現す…ハズ

『アトラス』の世界には、最大の謎とされる伝説の宝〝聖牛イブラークの骨〟が存在する。これを手に入れるには、世界中に隠されている石板を集めなければならないらしいが、くわしいことは何もわかっていない。ＰＣ版には、このイブラークの骨を手にしたときや、世界地図が完成したときなど、いくつものエンディングが用意されているので、これを目標にがんばろう！

WRITER'S ROOM

いや～、やっぱり海は男のロマンってえやつでしょ！　各地で発見される動物も、変なヤツがいて楽しいのだ。（TAC☆）

イラスト／杉山真理

銀河を駆けるSF・RPG

STAR BREAKER スターブレイカー

レイ・フォース／'94年2月10日発売／¥8,800	RPG	SCD専用

序盤のストーリーダイジェスト

異世界の惑星に不時着したハリーの運命は？

主人公ハリーが、最新鋭宇宙戦闘機ペガサスのワープテスト中に生じた次元断層のため、異次元に放り出されてしまうところから物語がはじまる。突然の攻撃をうけて不時着した惑星メナリスは、この宇宙の征服をたくらむドラン帝国の侵略をうけていた。ハリーはもちまえの正義感から、ドラン帝国に戦いを挑んでいくのだ。

◀事故により、次元断層を、漂うペガサス。

◀ハリーは、スゴ腕の宇宙パイロットだ。

▲メナリスの町並みは、中世の地球のようだ。

▼ペガサスは、地下格納庫で修理をうけている。

美しい王女アリアとの出会い

▼不時着したハリーを見つけて、介抱してくれた。

◀おとなしそうに見えるが、じつはけっこう行動的だ。

ドラン軍の前線基地を撃破！ しかし…

損傷し飛行不可能となったペガサスの修理に必要なパーツを入手するため、ハリーはアリアと、そのお目付け役のオレガノとともに、ドラン軍の前線基地へ潜入する。基地の司令官を倒し、パーツも入手したハリーたち。だが、爆発する基地から飛び立った戦艦がメナリス城を爆撃、さらにアリアの父ビーズ王が連れ去られてしまったのだ。

◀発見されてしまった！　こうなったら戦うしかない。

司令官との戦い！

▲強力な火炎系のESPで攻撃してくる。こちらは氷系のESPが有効だぞ。

メナリス城が！

▲急いで城に戻ったハリーたちの目の前で、メナリス城に激しい爆撃がくわえられる。

レーダー基地をたたけ!!

修理したペガサスで宇宙にでたハリーたちだが、ビーズ王のあとを追って他の星系へ向かうためには、惑星ラムリスに建設されたレーダー基地からの妨害電波を止めなくてはならない。ひとりでドランと戦っていた、サイキックソルジャーのイッシュを仲間に加え、強力なボスに守られたレーダー基地に乗り込むハリー。この先彼を待つものは…!?

▶惑星ごとに、街やフィールドの雰囲気が違う。

▲宇宙船の航行を妨害するレーダー基地は、ほかの星系にもたくさん設置されているらしい。

▼イッシュは武器商人によって、サイキックソルジャーとして育てられ、その復讐のために戦っている。

2つのフィールドを舞台に冒険をくりひろげるのだ!

地上 それぞれの得意技で戦え!

地上でのバトルでは、レーザーガンやESPといった、SFならではの攻撃法で戦うのだ。

▲ESPは、ファンタジーRPGの魔法と同じように、さまざまな系列に分かれている。

◀ハリーの必殺技は強力な全体攻撃だが、HPの何分の1かを消費してしまうので使い方に注意。

宇宙 ペガサスは頼もしい相棒

ペガサスで星系や惑星間を移動すると、戦艦が配備されているところがある。そいつを倒さなくては先に進めないのだ。

◀ペガサスは人工知能により、人格をもっている。

▶宇宙での移動は、目的地を指定すれば、ペガサスが連れていってくれる。

◀敵戦艦との戦闘では、メインとサブの2種類の兵器を使用する。

ハイクオリティなビジュアルのハイライトシーン!!

暗黒渦動がハリーたちを襲う!

海の惑星の司令官、水獣王アルカードを倒したものの、その憎悪に満ちた思念波が生みだした暗黒渦動がハリーたちをのみこもうとする! イッシュのESP全開放射によって救われるが、彼女の命は…。

▲ハリーたちは、水の触手にしばられて身動きがとれない。

心強い味方

そのうえ優しく色っぽい

パーティに加わる仲間たち

『スターブレイカー』では、冒険が進むにつれ、いろんな仲間がパーティに加わってくる。

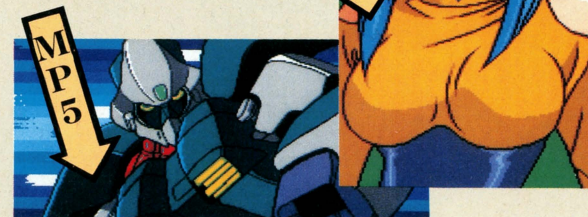
もちろん、それぞれ特性がきちんと設定されているので、戦闘シーンでは各キャラの特性を生かすよう心がけよう。

レイナ

MP5

ドランの大艦隊に立ち向かう!

▲▶民間のシャトルが逃げる時間をかせぐため、大艦隊にペガサス1機で突っ込む決意をする。謝るハリーに、アリアは「あなたと一緒なら平気」と…。

ハデにショータイムといくか

アリアとハリーの関係はどうなる?

◀レイナは助けだしてくれたハリーに、お礼のキスを。それを見てムッとするアリアだけど…。

WRITER'S ROOM

個性的なキャラたちがグー。とくにペガサスの人工知能が、けっこうイイ性格をしててイカスのだ。(ぼん)

魅力的なキャラクターと、壮大な設定のSFストーリー

コズミック・ファンタジー4 〜銀河少年伝説〜

日本テレネット／発売日未定／価格未定	DC＋RPG	SCD専用

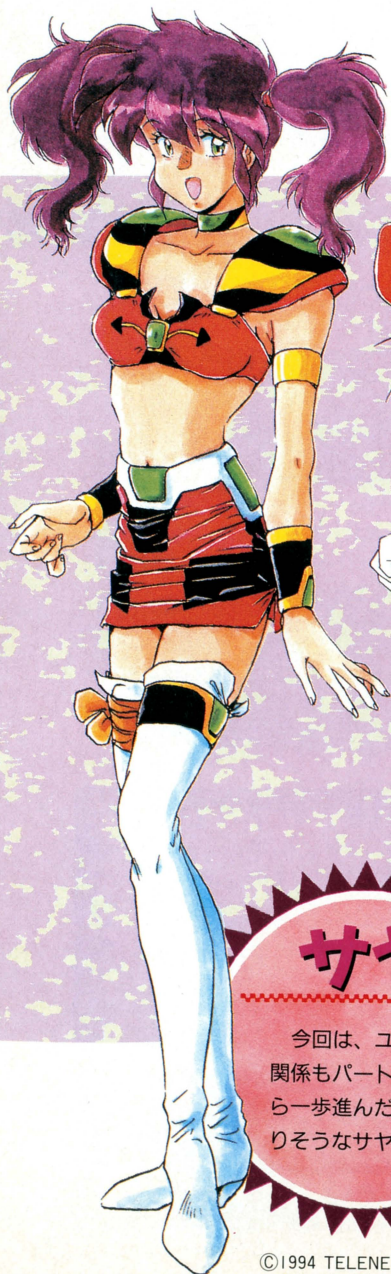
『コズミック』ファン待望のシリーズ完結編!!

CDロム初期から続いた、人気RPGシリーズ『コズミック・ファンタジー』の完結編が、ついに登場！シリーズを重ねるごとにストーリー、ビジュアルといつもファンを感動させてくれた作品だけに、今回も期待度が高まるよネ。『4』では、ストーリーが3部構成になっていて、第1章の主人公はユウ、第2章がバンという具合にシナリオが展開していくんだ。また、ゲーム中にはデジコミ風（ビジュアルシーンあり）のAVG要素が組み込まれていて、よりキャラに感情移入できるようになっているぞ。シリーズを通して続いてきた、壮大なコズミックストーリーの結末が、どう展開していくのか超期待!!

バン
たくましい青年に成長した『2』の主人公のバン。

ピック
バンとチームを組んで活躍するピック。ズボンがカワイイね。

リム
相変わらずのじゃじゃ馬娘、リム。バンへの思いが、どんどん膨らんでいるようだ。

なつかしいキャラが勢ぞろい!!
シリーズ完結編ということで、新キャラに加え、今までのシリーズで登場したキャラもたくさん登場するぞ！　どのキャラも個性的でファンも多いだけに、キミのお気に入りのキャラが出てくるといいネ。また、シリーズ中に起こった事件に関するエピソードもあるようだから、シリーズを通してプレイしている人はうれしいよね。
トキダ長官
▶CSCの最高司令官。リムの父親。
ミリー
▶ラスティの仲間のかわいいコ。
バラス
▶短気でケンカっぱやい、ラスティの仲間。
バトンズ
◀冒険のはじめに登場する。
ベラステン
◀CSCの技術開発部の主任。
ラスティ
◀バトンズの息子で、他人行儀。
ライア・ロードネス
▶トキダ長官の秘書で、やり手だぞ。
WRITER'S ROOM
オイラもファンとして、結末がとっても気になるのだ。（*）
ユウ
『1』の主人公。14歳だったユウも、今では17歳の青年に成長した。今回も活躍するぞ。
ニャン
『1』から今回まで変更されなかったニャン。大活躍するらしい。
もんも
最近影が薄いため、いじけているのだ。
サヤ
今回は、ユウとの関係もパートナーから一歩進んだ仲になりそうなサヤ。
©1994 TELENET JAPAN　©1994 KAZUHIRO OCHI

今、よみがえる激闘の歴史!!

超弩級怪獣格闘遊戯!!

ゴジラ爆闘烈伝

東宝／'94年2月26日発売／予価¥8,800	ACT	SCD専用

電撃スクランブル DENGEKI SCRAMBLE

マニア感涙の怪獣バトル!

これぞ怪獣ACTの決定版!! ゴジラシリーズの怪獣が続々と登場するぞ。映画から収録した効果音など、ファンなら涙ものの演出が盛りだくさんなのだ。

▼キングギドラの引力光線も忠実に再現されてるぞ。

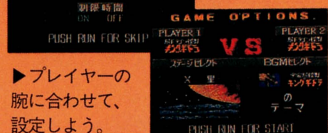
▲現在公開中の映画にも登場のラドン。衝撃波を放つぞ。

◀メカゴジラのオールレンジ攻撃は強力なのだ。

VSモードも充実してるぞ

VSモードのキャラは、1人用のノーマルゲームで倒した怪獣が使えるようになるぞ。ハンデの設定や対戦場所、BGMも自由に設定できるのだ。

◀ファンにはウレシイ設定がてんこもりだぞ。

▲VSモードは、ノーマルゲームで倒したキャラしか使えないのだ。

▶プレイヤーの腕に合わせて、設定しよう。

同キャラ対戦可能!

ゴジラ狂に捧ぐこだわりの美学!

世間にはびこるキャラゲーなんか目じゃないほど、このこだわりはイカス。開発者がゴジラのことを知りつくしたうえで作ってるのが、プレイしてるとわかるんだよね。ゴジラやキングギドラなど、怪獣の声は映画から収録したホンモノだし、マニアも納得の演出がてんこもり!! この完成度は並じゃないぞ。

旧ゴジラ

▲映画がモノクロだった頃のゴジラ。白い放射能と耳が特徴だね。

新ゴジラ

◀少し青っぽい放射熱線を吐くゴジラ。VSモードはこのキャラ。

◀背景でアンギラスとキングギドラが戦ってるぞ。通だよなぁ。

▼メカゴジラは、映画と同じように頭が壊れるぞ。でもこれは、ノーマルゲームのみの演出。

気合の入ったオープニングを見よ!!

6つのステージで16体の怪獣が暴れ回る!!

ノーマルゲームで怪獣を倒さないことには、VSモードでその怪獣を使えないぞ。自キャラは、もちろん怪獣王ゴジラ。各ステージに2体いる怪獣のどちらと戦うかを選択し、勝つと先のステージに進むことができるのだ。腕をみがいて先のステージに挑もう。

▲ノーマルゲームでビオランテを倒しても、VSモードでは使えない。う〜ん、残念。

▲最初の敵となるラドン。空を飛んで急降下してくるので、けっこうやっかいなヤツなのだ。

▼X星といえばキングギドラ。ちなみに、このゲームでは「シェー」をしません、あしからず。

◀▼なるべくダメージをくらわないで戦わないと、面クリア後の点が低くなる。

ゴジラクイズ

2面ごとに、ゴジラクイズがあるぞ。正解すると、ゴジラがX星円盤やメーサー車に攻撃を与え、時間内に3台破壊するとボーナス点がもらえるのだ。

▲真のマニアに捧げる問題ばかり。ノーミスだとボーナス点が高いぞ。

最終面はスコアによってボスが変わるぞ

最終面に待ち受けるのは、6体のボス。持ちスコアによって、選ぶことができるぞ。コンティニューすると、スコアが5万点引かれるので、なるべくノーミスを心掛けないとつらいぞ。たとえ高得点でも、コンティニューしまくってると、最低ランクのスーパーXⅡまで下がってしまうので、要注意なのだ。

◀スコアによって、選択可能なのだ。高得点をかせごう。

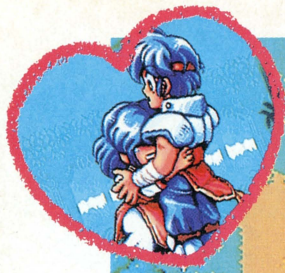
◀スーパーXⅡは、ちょろちょろ動くヤなヤツ。

▶まだお見せできないの…。ゴメンね。

最強のボスたちを倒せ

▲こちらのボスも、まだ正体は秘密なのだ。ボスによってはVSモードで使用できないキャラもいるのだ。

WRITER'S ROOM

操作に多少重さを感じるけど、キャラが怪獣だと妙に納得しちゃうなぁ。ファンは買ってソンなしの傑作だぞ。（メガヌロン）

けなげなフレイちゃんがとってもプリチ～♡

FRAY CD

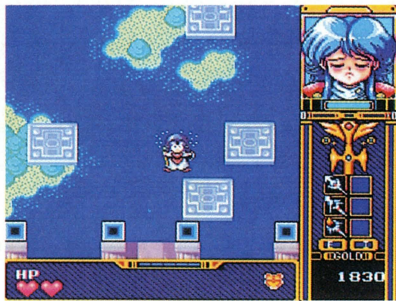
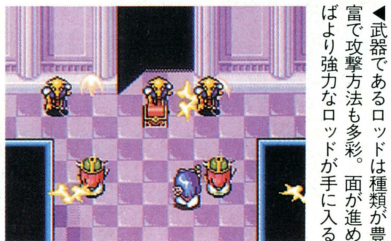
フレイ シーディ・サーク外伝

マイクロキャビン／'94年3月下旬発売／¥6,800 | ACT | SCD専用

コミカルなキャラクターと本格ACTが合体!!

この『フレイ』は、コミカルなキャラクターと楽しい演出、美しいグラフィックが魅力のゲームだ。もちろんフィールドタイプのアクションは本格的な内容。武器をうまく使いわけてモンスターを倒したり、意表をつくトラップをくぐりぬけたりと、やりごたえは十分。このオモシロさは、1度プレイしたらやめられないぞ！

◀ステイタス画面。アイテムの使用もこの画面で行うのだ。

▶アイテムや魔法はショップや宝箱から入手する。

▲移動する足場を移動。他にもさまざまなトラップが、フレイちゃんの行く手に待ち受けてるぞ。

◀武器であるロッドは種類が豊富で攻撃方法も多彩。面が進めばより強力なロッドが手に入る。

超ハデハデな魔法攻撃に注目!!

主人公のフレイちゃんは魔法少女。だから当然、魔法は大の得意技。しかもその魔法はどれも、ビックリするほど超ドハデで強力なものばかり。でも1度使うとなくなっちゃうから、バシバシ使うというわけにはいかないぞ。魔法の使いどころをよく考えて、はやくフレイちゃんを、愛しのラトク様に会わせてあげよう！

フレイムドラゴン！

▲このハデさは、ぜひ1度体験してもらいたい。

◀巨大な波で、敵モンスターを洗い流す豪快な魔法だ。

フレイムバード！

◀火の鳥が現れ、敵をけちらす！ この魔法は爽快だぞ!!

フレイちゃんの魅力をさぐる!!

①恋する女の子は強し!

フレイちゃんは恋する女の子。恋のパワーを全開にして、どんな困難にも立ち向かう。暴走しすぎてまわりにとんでもない迷惑をかけることもあるけど、そこがまたけなげなのだ。

◀フレイちゃんが恋に落ちた瞬間。

▲フレイちゃんの頭の中はラトク様のことでいっぱい。

◀恋する女の子は、手段も選ばず突っ走る！

②ぴちぴちの若さ

フレイちゃんは明るく元気な女の子。そのはつらつとしたパワーは、敵モンスターをたじろがせるほど。若さを武器に戦う彼女は、ホント、勇ましいぞ！

▲個性的でユニークな敵ボスも、このゲームの魅力のひとつ。

③ちょっぴりドジ!?

フレイちゃんはごく普通の女の子。だからときには失敗もする。そこがまた、かわいいんだけどね。

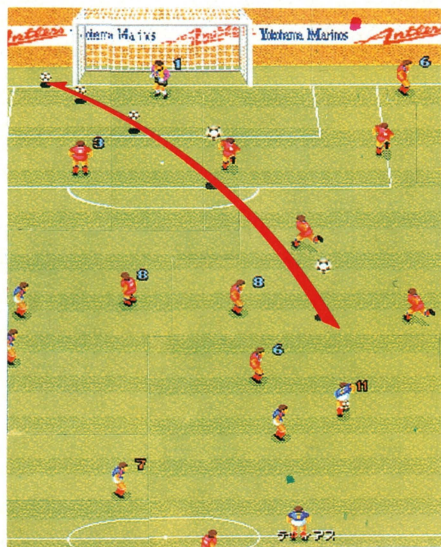
このゲームの3大ポイントをチェック!

フォーメーションサッカー on Jリーグ

ヒューマン／'94年1月15日発売／¥6,500 | SPG | 4M•Huカード

自在にカーブをかけることが可能!

最初に紹介するポイントは「ボールにカーブをかけられる」ということ。どのくらい曲がるかを実験してみたのが下の写真だ。真上方向に蹴ったボールがどんどん曲がっていき、ついにはゴールの反対側にまで到達していることがわかってもらえると思う。

曲がるボールを蹴るには、蹴った直後に曲げたい方向に方向キーを入れればOKだ。最初のうちは思いどおりに曲げられないかもしれないけれど、重要なテクニックなので、ぜひ会得してもらいたい。慣れれば自在に曲げられるようになるからね!

▲浮いたボールだって曲げることができる。上は右方向へカーブをかけたところ。みんな右に走っていくでしょ?

ヘディング! オーバーヘッドキック! 華麗なる空中戦!

このゲームの「華」といえるのが空中戦。試合に勝つためには、浮いているボールをうまくコントロールするテクニックが必要不可欠なのだ。敵の行動を予測して、どんどんパスをカットしちゃおう! 対COM戦の場合、敵の正確無比なポジショニングを逆手にとって、ボールの落下地点を見極めることもできるぞ。

◀敵のオーバーヘッドを、オーバーヘッドで蹴り返せ!

▲敵のゴールキック。落下地点にはすでに敵が待ち受けている。

▲そこで敵のちょっと前にポジションを移し、ヘディング!

▲これを繰り返すことで、空中戦を制することができるのだ。

ゴール前の熱き攻防!

COMのキーパーはすごくうまい。信じられない反応速度で飛びつき、キャッチしてしまうのだ。それだけにゴールを決めるとうれしいぞ! ここでは役立つテクニックを紹介しよう。

◀ゴールの左スミにいたのに、あっという間にここまで戻ってきた。このシュートは結局キャッチされてしまった。

ボールを曲げて敵を惑わせ!

カーブをかけたシュートをゴールのスミめがけて蹴ると、キーパーはつられて動く。そこへフォワードがタイミングよく走り込み、コースを変えれば、決めやすいのだ。ボールを曲げないとキャッチされやすいぞ。

センタリングはⅡボタンで!

ゴール前で浮き球の取り合いになったら、Ⅰを使わないようにしよう。スピードやキック力がありすぎて、調節しにくいからだ。チャンスが来るまでⅡで何度もコースを微調整し、最後にⅠでシュート!

3D・RPGの元祖が2本セットで!!

WIZARDRY III IV ウィザードリィ

ナグザット/発売日未定/価格未定	RPG	SCD専用

前作「I・II」で育てたキャラを「III」で使うことができる!!

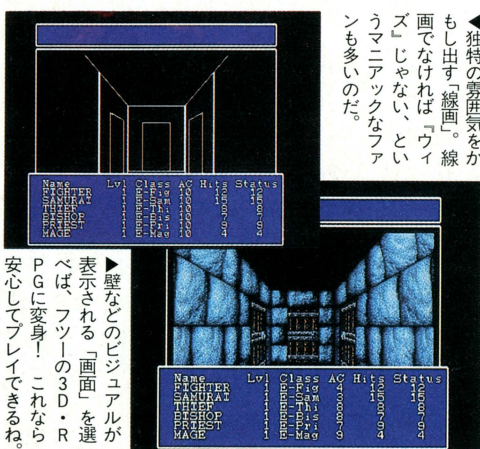
テーブルトークから生まれ、現在のRPGの基本形を作ったとも言われる『ウィザードリィ』。そのシリーズ第3、4作が、ついにPCエンジンに移植された！

クリアだけを目的としないゲーム構成は、例えば〝アイテム集め〟や、〝キャラ育て〟といった、プレイヤー独自の楽しみを生み出す。まさに自由度満載のRPGだ！

◀独特の雰囲気をかもし出す「線画」。線画でなければ『ウィズ』じゃない、というマニアックなファンも多いのだ。

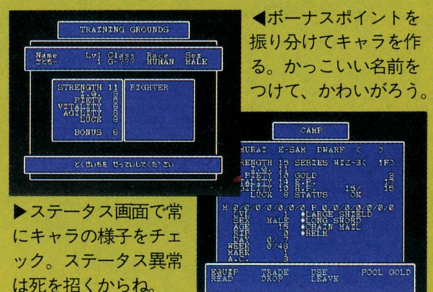
▶壁などのビジュアルが表示される「画面」を選べば、フツーの3D・RPGに変身！ これなら安心してプレイできるね。

◀イベントメッセージ以外は英語表示。冒険とともに慣れるのでご安心を。

▶迷宮を出ると自動セーブ。迷宮内では自由にセーブできるのでこまめにするように！

キャラの互換性がゲームの楽しさを倍増させる!

PC初のバックアップ共用システムにより電源を切らずにCDを入れかえるだけで『I.II』のキャラを『III』で使うことができるのだ。キャラメーキングに何時間も費やす人に朗報だね！

◀ボーナスポイントを振り分けてキャラを作る。かっこいい名前をつけて、かわいがろう。

▶ステータス画面で常にキャラの様子をチェック。ステータス異常は死を招くからね。

かつてのボスキャラ〝ワードナ〟が「IV」の主人公!

『ウィズ』シリーズ中、もっとも難易度が高いと言われている『IV』もセットで移植される。シナリオも外伝的な内容になっていて、一風変わっている。

今回の主人公は、『I』で大活躍した(?)勇者の宿敵・ワードナ。彼の墓場となった迷宮の奥深くからよみがえり、勇者に奪われたアミュレットを取り戻すのだ。

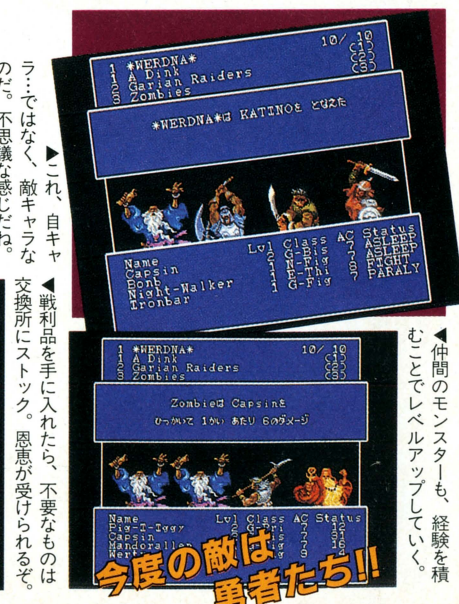
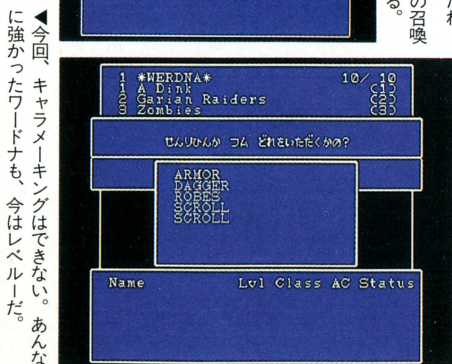
◀魔法陣では、モンスターの召喚やレベルアップなどができる。

▶これ、自キャラ…ではなく、敵キャラなのだ。不思議な感じだね。

◀今回、キャラメーキングはできない。あんなに強かったワードナも、今はレベル1だ。

◀戦利品を手に入れたら、不要なものは交換所にストック。恩恵が受けられるぞ。

今度の敵は勇者たち!!

◀仲間のモンスターも、経験を積むことでレベルアップしていく。

魔法の少女シルキーリップ ～三人の女王候補～

日本テレネット／発売日未定／価格未定 | AVG | SCD専用

今回はコマンドを中心に紹介しちゃうぞ!

この『シルキーリップ』は、魔界の女王候補のリップが、人間界で修業する姿を描いた魔女っ子アドベンチャーだ。未熟な魔法使いであるリップが、様々な人間と出会い、いろんな事件を経験しながら少しずつ成長してゆく心温まる物語だぞ。

見おろし型のフィールドでゲームは進んでいくので、まるでRPGをやってるような感覚でプレイできるのだ。

◀右下にあるのがコマンドアイコン。簡略化されてて操作感覚はバツグン。

〝話す〟のコマンド。人と接触しているときはこのコマンドを使う。重要な情報は聞き逃すなよ！

〝魔導〟のコマンドで魔法を使用する。ただし通常フィールド上で使う魔導は、特別なイベントを除いて空間移動の命令になる。

〝しらべる〟のコマンド。あやしい場所があったら、しらみつぶしに調べてみよう。物語展開上のカギとなるコマンドだ。

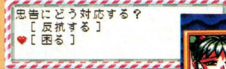
〝確認〟のコマンド。リップの感情値や性格属性、評価ポイントを確認するのに使用する。まめにチェックしよう！

〝考える〟コマンド。ゲームにつまってどうしても先に進めなくなったときは、迷わずこのコマンドを利用しよう。

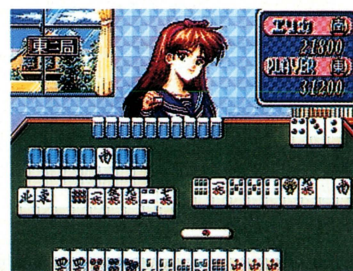
〝PCコントロール〟のコマンド。セーブ、ロード、メッセージスピードの変更、音声、アニメーションの設定に使うのだ。

リップの成長はプレイヤーしだい!

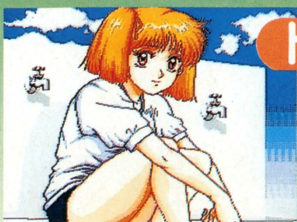
『リップ』には普通のAVGによくある行動選択がない。そのかわり、会話シーンで相手とどんな話をするかでリップの成長が決まるようになっているんだ。

◀会話シーンでは声優さんたちが、途切れることなくセリフをしゃべってくれる。

▶リップが女王になれるかどうかは、こうした会話選択にかかっているのだ。

マージャン レモンエンジェル

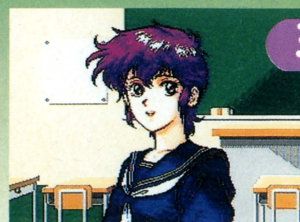
ナグザット／'94年2月発売予定／価格未定 | ETC | SCD専用

3人の美少女を麻雀で勝って恋人にしちゃおう

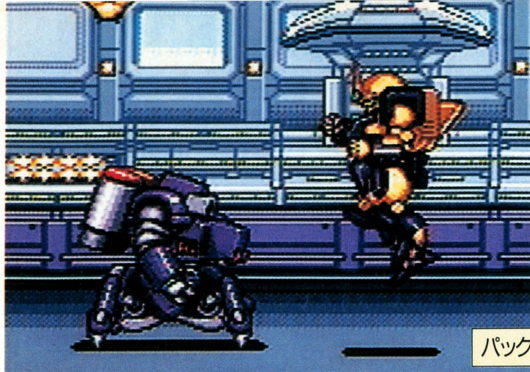
このゲームには2つのモードがあるんだ。「麻雀であそぼ」モードではレモンエンジェルに勝つと、彼女たちの〝大事なもの〟を教えてくれる。「女の子とあそぼ」モードはいわゆるストーリーモード。レモンエンジェルのビジュアルをたっぷり楽しみながら、主人公であるキミと彼女たちの、ちょっぴり甘ずっぱい物語が展開してゆくのだ。

◀待ち牌なども教えてくれる親切設計。麻雀初心者でもOKだ。

トモ

◀高1の元気な女の子。はじめは主人公に反発するが、しだいに打ち解けてくれる。

エリカ

◀高3。主人公のお姉さん的存在で、憧れの対象。にしても、悩ましいお姿…。

ミキ

◀高2。主人公の同級生。内気な性格で、つい守ってあげたくなるような女の子だ。

パラディオン
★AUTO CRUSHER PALLADUM★

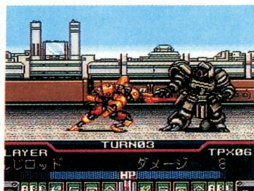
パック・イン・ビデオ／'94年2月25日発売予定／¥8,800(予)	SLG	SCD専用

ニュータイプの対戦格闘ゲームの登場だ!

相変わらず高い人気を誇る格闘ゲームだけど、ACTが苦手で敬遠がち、という人も少なくないハズ。そんなキミはもちろんのこと、誰でも楽しめるのが、この『パラディオン』だ。

パーツや武器を選んで作ったオリジナル・ロボットを、ほかのロボットと戦わせて、最強をめざすのだ。パスワードを使えば、友達の作ったロボットと対戦することもできるぞ！

最強ロボットを作れ!

▶指令を与えれば、あとはオートで戦ってくれる。ACTが苦手でも平気！

▶選んだパーツや武器によって、多彩な攻撃が可能なのだ。

◀思い入れを強くするために、外観の色の選択も重要だ。

▼ロボットができあがったら、さっそく対戦相手を見つけよう。

▶最強のロボットに育ったら、友達に戦いを挑め。自慢してやるのだ！

◀総当たり戦で、5人まで参加OK！　友達を出しぬくことができるか？

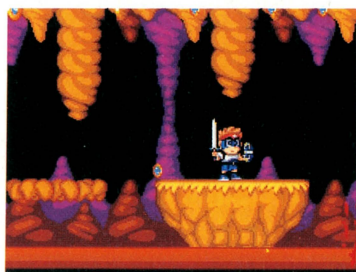
CHIKI CHIKI BOYS
チキチキボーイズ

NECアベニュー／'94年2月発売予定／¥4,800(予)	ACT	SCD専用

アーケードから移植のコミカルACT

なんだかとても頼りなさそうな勇者が、この冒険の主人公。アルル王国を再び楽園にするため、伝説の石・ドラゴンブルーアイスをさがしに旅立つのだ！　舞台は、ジャングルあり、海中あり、空あり、と多様。おもしろい冒険になりそうだぞ！

▶初めは一種類の魔法しか使えないんだけど、神様に会うと新しい魔法を使えるようになるのだ。

◀ジャンプで届かない所でも、よじ登ることができるぞ。

▶ラウンドーの大ボスマグマジイ。強烈なパンチがとんでくるぞ！

2人同時プレイもOK！

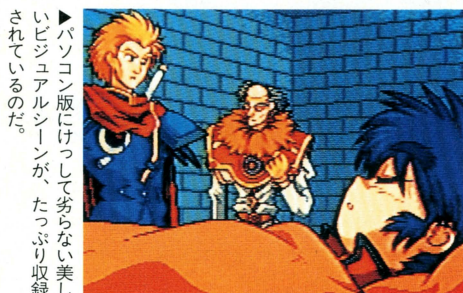
2コンのランボタンを押せば、途中からの参加も可能。ただし残機は1P、2P共用になるので注意！　友達と協力しながら進め!!

KO世紀ビースト三獣士

左の写真はパソコン版のものです

パック・イン・ビデオ／'94年4月発売予定／価格未定 | RPG | SCD専用

お待ちかねの最新ゲーム画面を、一挙に公開だ!!

この『ビースト三獣士』は、アドベンチャーとして発売されたパソコン版の移植作だ。もとが大人気のOVA作品だけあって、期待している人も多いんじゃないかな？ もちろんパソコン版の魅力もそのままに、新しいイベントも搭載。伊東岳彦氏によるオリジナルキャラも多数登場するぞ。ワンやメイ・マーといったおなじみの主人公たちや、個性的といえばあまりに個性的なVダーン、胸の平らなVジョーン（笑）といった敵キャラたちがどんな活躍をするか、とっても楽しみだね。

▶パソコン版にけっして劣らない美しいビジュアルシーンが、たっぷり収録されているのだ。

▶えっ!! 一台のベッドにメイ・マーといっしょに？ うーん、なんだかアブナい状況みたいだぞ。

◀彼らを待ち受けるのはワクワクドキドキの大冒険。負けるな、三獣士！

▶移植とはいえ、パソコン版にはなかったストーリーも追加されているのだ。

インペリアルフォース

シュールド・ウェーブ／'94年2月発売予定／¥7,800（予） | SLG | SCD専用

勝者は誰だ!! 銀河大戦争!

壮大な設定が光るSFシミュレーション。プレイヤーの目的は、自国の星間ネットワークを拡大しながら全宇宙を支配すること。イベントも豊富な臨場感あふれるSLGだぞ。

◀リアルタイムでゲームが進んでゆくので、息つく暇なし！ 迫力ある艦隊戦が展開する。

▶練りこまれたシステムはコマンドも簡略化され、初心者でもすぐなじむことができる。

PCココロン

シュールド・ウェーブ／'94年2月発売予定／¥7,800（予） | ACT | SCD専用

オリジナルキャラで冒険だ!

顔、体、武器のパーツを組み合わせて自分だけのキャラを作れるのが楽しいアクションゲーム。オリジナルだと愛着がもちやすいもんね。ステージ選択も可能だぞ。

◀身軽なキャラから、足は遅いが破壊力はすごいキャラまで、自由自在に作れるのだ。

▶冒険の舞台は夢の世界！ 妖精の森やミルクの海といった、合計5つのステージがある。

パワーゴルフ2 ゴルファー

ハドソン／'94年3月4日発売／¥6,800 | SPG | SCD専用

リアルさ追求のスゴイやつ!

CDの大容量を生かしたゴルフシミュレーション、『パワーゴルフ2』が、いよいよ発売だ。日本に実在する10のコースが完全再現されているほか、風勢・風向き・雨など、自然現象にもとことんこだわった超本格派だ。賞金王をめざすRPG風トーナメントモードもついていて、長く遊べる1本なのだ。

▶操作はアイコン使用でとっても簡単。でも、ショットを打つタイミングはけっこうシビアだぞ。

電撃NEO・GEO

『ワーヒー』シリーズ最新作が早くも発表されたぞ。毎月新作情報を紹介することができて、電NEOスタッフも大喜び。みんな、NEO・GEOファンでよかったねっ！

ワールドヒーローズ2ジェット

新キャラ2人を加え、全16キャラに！

リョウコ

リョウコ、ジャンヌをはじめとする魅力的なキャラクターが、14人も登場した『ワーヒー2』。その直系の続編ともいうべき作品が登場するぞ。その名も『ジェット』！　タイトルをよく見てもらえばわかるように、『ジェット』はあくまでも『ワーヒー2』の進化バージョン。そのためキャラもほとんどが「2」と同じなのだ。しかし、あのADKさんのこと、ただ単に少し手を加えただけでお茶をにごすわけがない。かなりの変更点があるので、それらを中心に紹介していこう！

まず目につくのが2人いる新キャラ。三國志演義でおなじみのリョフ（呂布）と、切り裂き男のジャックが新ヒーローとして登場しているのだ。リョフはともかくジャックは、マッドマンやラスプーチンのようなイロモノ系みたい（笑）。どんな戦い方をするのか、早く見てみたいね！

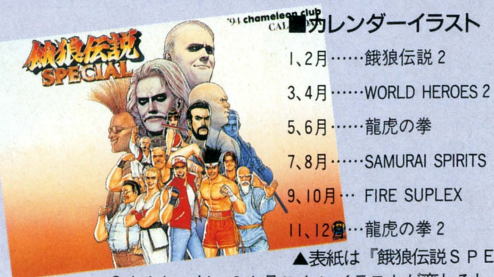
▲アップで表示されているのが新キャラの2人。左がリョフで右がジャックだ。16人もキャラの顔が並ぶと、壮観だね！

カメレオンクラブに行ってSNKカレンダーをもらっちゃおう!!

お知らせ その1

マルチメディアショップ「カメレオンクラブ」って知っているかな？　このお店は、西日本を中心に全国170以上のフランチャイズ店舗を持つゲームソフトの専門店なのだ。その「カメレオンクラブ」がSNKの協力で『'94カメレオンクラブカレンダー』を作った。これはNEO・GEOのパッケージイラストを使ったカレンダーで、モチロン非売品！　『餓狼2』から『龍虎2』まで、人気ゲームのイラストが1年じゅう楽しめる超プレミアムグッズは、年末年始にかけて全国の「カメレオンクラブ」チェーン店でお目にかかれるはず。手に入れる方法は、近くの「カメレオンクラブ」で聞いてみてね！

■カレンダーイラスト

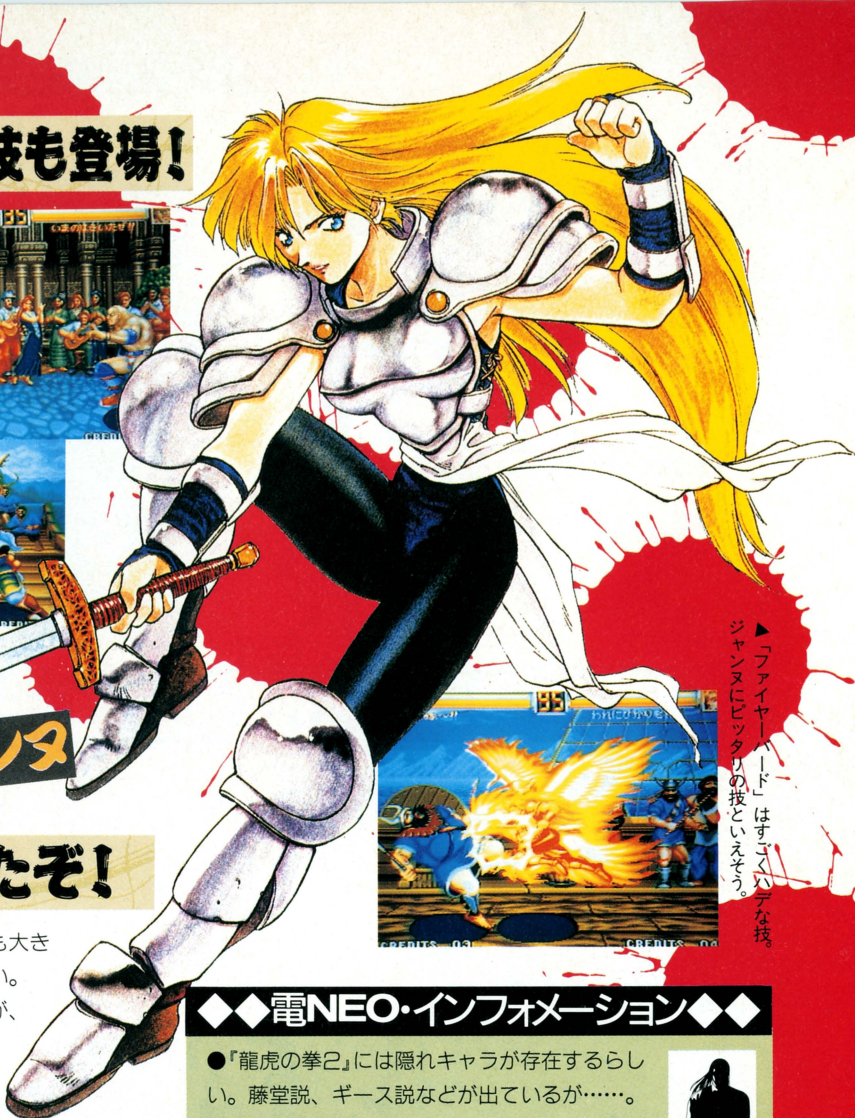
1、2月……餓狼伝説2
3、4月……WORLD HEROES 2
5、6月……龍虎の拳
7、8月……SAMURAI SPIRITS
9、10月… FIRE SUPLEX
11、12月…龍虎の拳2

▲表紙は『餓狼伝説SPECIAL』だ。2カ月ごとにイラストが変わるし、カレンダー部分の実用性もバッチリなのだ！

「爆裂究極拳」はじめ、新必殺技も登場！

旧キャラの14人にも様々な変更が加えられている。ダッシュとバックステップを覚えたことで、一気に間合いを詰めたり、飛び退いたりすることができるようになったのだ。また、必殺技の種類も増えたぞ。『ワーヒー2』のCDに声が収録されていたものの、ゲームには登場しなかったフウマの幻の必殺技「爆裂究極拳」をはじめ、新技が多数登場しているのだ。あと、Cボタンの使用方法も少し変わったぞ。『2』では投げ技を出すこともできたけど、『ジェット』では挑発専用ボタンになったのだ。今回取材できたのは開発中のバージョンのため、わかったのはココまで。しかし、まだまだパワーアップするらしいぞ。続報を待て！

▶これがウワサの「爆裂究極拳」。空に舞い上がり、敵めがけて突進するぞ！

▲新キャラリョフの必殺技「槍撃破」。

ジャンヌ

▲「ファイヤーバード」はすごくハデな技。ジャンヌにピッタリの技といえそう。

ゲームシステムも変わったぞ！

対COM戦が「世界英雄超武会」と「武者修行」の2種類に変更されたぞ。「超武会」は5日間に渡って繰り広げられる大会を勝ち進んでいく、いわゆるストーリーモードのこと。もう一方の「武者修行」は、対戦相手を自由に選べるモード。前者がメイン、後者が練習用のモードといえそうだ。

乱入対戦モードにも大きな変更点があるらしい。くわしくは言えないが、とにかく今までとはかなり違ったモノになりそうだ。

いろいろと新機軸を打ち出している『ジェット』に、ファンは注目せよ!!

◀これがモードセレクト画面。残念ながら「デスマッチモード」は無くなってしまった。

◀新技、新システムの追加で、より熱い対戦が楽しめるようになったのだ。

◆◆電NEO・インフォメーション◆◆

●『龍虎の拳2』には隠れキャラが存在するらしい。藤堂説、ギース説などが出ているが……。

●家庭用『餓狼SP』に、リョウ・サカザキを操作可能にする隠しコマンドがつくことが判明。

●どちらも詳細がわかり次第、電NEOで紹介します（SNKさんへ問い合わせてもムダですので、念のため！）。

●12月号付録の「プレゼント」への応募総数は、実に1556通でした！

▲『龍虎2』の隠れキャラ

◀『餓狼SP』のリョウ

お知らせ その2

電撃CD文庫『サムライスピリッツ』速報!!

発売前から早くも超大作の呼び声が高い電撃CD文庫『サムライスピリッツ』、その全貌がようやく明らかになってきたぞ！ブックレットではあの『餓狼』でおなじみの大張正己描き下ろしイラストで『侍魂』ワールドを徹底紹介。また、ドラマCDの登場キャラとキャストが決定している。迫力の剣豪ドラマは'94年2月25日、定価3,800円（税込）で全国書店に登場予定だ。

■キャスト

役	キャスト
覇王丸	島田 敏
橘右京	速水 奨
千両狂死郎	磯部 弘
服部半蔵	屋良有作
柳生十兵衛	小林清志
ナコルル	國府田マリ子
シャルロット	中谷ゆみ
天草四郎時貞	塩沢兼人
ナレーター	小林清志

GO!GO! Amusement QUEST

ゴー!ゴー!アミューズメントクエスト

キュー ザー

Q-ZER

対人ガンシューティングの決定版が西荻窪アミュージアムに堂々登場！　その名はQ－ZER!!　今回はド～ンとまるごと2ページ、その魅力に迫ってみるぞ。これを読んだら西荻窪に直行だ！

気軽に楽しめる対人シューティングを実体験！

STEP1 受付 面倒な手続きはナシ!

まずは受付。ここでお金を払うんだけど、このとき紙に名前を書いたり名前を登録したりといった面倒な手続きはまったくなし。お金を払って順番待ちのカードを受け取ったらそれでOK！

◀学校帰り、会社帰りに気軽に立ち寄れそうだぞ。さっそく受付だ。

▶順番待ちのカードを受け取るのだ。

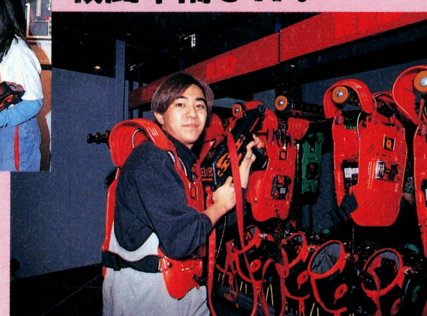
STEP2 装着 特殊ベストとレーザー銃を装着すれば、気分はもう未来戦争!!

時間がきたらマーシャル（スタッフ）に誘導され、ブリーフィングルームへ…。ここでくわしいルールなどの説明を受けるのだ。次にベスティングルームに移動して特殊ベストとレーザーガンを装備。これで準備完了！　いざ戦場へ出発。

戦闘準備OK！

▲▶頭からすっぽりとかぶって、銃を構えれば準備完了！　アリーナにレッツゴー！

当たり判定はココ

FRONT

▲腹のあたりに標的となるセンサーがあるぞ。

BACK

▼背中にも同じモノが。背後にも気を配ろう。

なんと銃にも…

◀銃にも当たり判定がある。これはキビシイ！

Q－ZER体験レポート

10分間の戦い! いざスタート!!

お互い日頃の恨みをぶつけるべく、10分間の戦いがスタート。すぐに姿勢を低くして柱の陰に身を隠したボク（ミンタン）。だが、さすがに2人での戦いには広すぎるアリーナ。なかなかヤツ（メタラー佐々木）の姿を見つけられない！

▶隠れてばかりじゃ時間のムダ。攻めまくれ！

チャ～ンス!

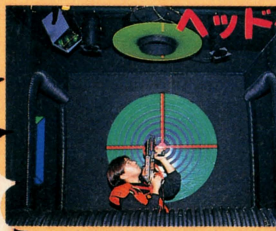
「え～いこうなったら攻めよう」と、一歩踏みだした瞬間！「ピューン！」と銃声が…。それと同時に装着してるベストが“ガガガガ…”と振動したのだ。やられた！周囲を見回すと、ヤツが「ヤーイ！　ヤーイ！」といいながら逃げていった。くっそ

STEP3 戦闘

薄暗いバトルフィールドで10分間の戦いが展開するぞ！

アリーナと呼ばれる薄暗い戦場に移動して、いよいよ戦闘開始！ 10分間のタイムバトルで、それぞれのチームにある基地・ヘッドクォーターを守りつつ、敵をレーザーガンで攻撃していくのだ。

◀1回のチャージでライフ4つと20発の弾が補給できる。何回でもOKよ。

◀これがヘッドクォーター。2回攻撃すれば、敵基地を攻略したことになるぞ。

▶後方から接近！ 背後にも気を配っていないと、こういうことになっちゃう。

◀敵の弾に当たるとライフが一つ減少。おまけに腹に振動がくるのだ。

得点表	
敵を撃つ	＋200点
味方を撃つ	−100点
ヘッドクォーター攻略	＋1000点

戦闘終了後にスコアカードをプレゼント

バシバシ盛り上がってると、あっという間に10分が過ぎて戦闘終了。装備をはずしたら、再び受付へ…。ここで、スコアカードがもらえるぞ。このカードには、自分の得点はもちろん、命中率や撃った弾数、誰に弾を当てたかなど細かいことまで記録されている。そして最高得点を叩きだしたプレイヤーにはトップガンの称号が与えられる。

Red Team

Red Team Score: 49

Gun I.D.	You Hit	Hit You	Gun I.D.	You Hit	Hit You
1	0	0	11	1	0
2	0	0	12	0	0
3	0	0	13	0	0
4	0	0	14	0	0
5	0	0	15	0	0
6	0	0	16	0	0
7	0	0	17	0	0
8	0	0	18	0	0
9	0	0	19	0	0
10	0	0	20	0	0
HQ Hits				0	
Bomb Hits					0
Total Hits				1	0

Green Team Score: 89

Gun I.D.	You Hit	Hit You	Gun I.D.	You Hit	Hit You
1	0	0	11	11	14
2	0	0	12	0	0
3	0	0	13	0	0
4	0	0	14	0	0
5	0	0	15	0	0
6	0	0	16	0	0
7	1	7	17	0	0
8	0	0	18	0	0
9	0	0	19	0	0
10	4	7	20	0	0
HQ Hits				1	
Bomb Hits					
Total Hits				17	28

Time: 14:44 Date: 22/11/93

Player Number	Point Score
RED 3	1300

Game Played : Energize 4
Re-Energised : 6
Laser Shots : 52
Hit Ratio : 34.6%

Wow! Super Score

Team Performance	Highest	Lowest	Rank
Hit Ratio	53%	12%	2of3
Point Scores	4300	-700	2of3

Thank you for playing Q-ZAR® at AMUSEUM

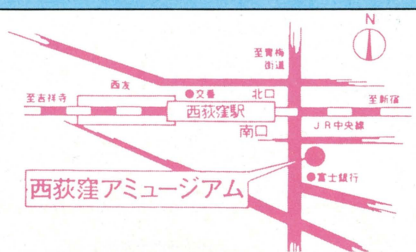
◀成績が悪いと、スコアカードを受け取るのもはずかしい。

西荻窪アミュージアムへの道

アミュージアムのビルはJR西荻窪駅を降りて、歩いて1分くらいのところにある。ここの3階がQ−ZERの西荻窪店だ。ちなみに1階と2階はゲーセンになっていて、混雑しているときはここで時間をつぶせる。また、12月からは同じく3階にバトルテックがオープン。まさに都市型アミューズメントの決定版という感じで、今後の盛り上がりが楽しみ。

◀帰りはここで反省会。次の作戦は…。

営業時間（年中無休）
月～木、日　11:00～23:00
金、土、祝前日　11:00～24:00

プレイ料金
小学生以下　600円
中高生　800円
大人（18歳以上）　900円

★所在地　東京都杉並区西荻窪3-14-7
西荻窪アミュージアム3F
TEL　03−3331−7702

ー！ こうなったら特攻あるのみ。ヘッドクォーターを占領してやる！そう思って敵基地に接近したところ、突然サイレンが鳴り響いた。なんとヤツが、いちはやくボクの基地を攻略していたのだ。くやしー。と、とにかくボクはやられっぱなしで、10分間はあっというまに過ぎていったのであった…。
★今回の教訓★
「守るより攻めろ！」
これっきゃない。

▲基地に戻って迎撃したが、時すでに遅し。チクショー！

戦い終わってひとこと！

ミンタン
薄暗いアリーナ、鳴り響くレーザーガンの音などの演出がとにかくバッチリで臨場感たっぷり！ ちょっとアリーナが狭い気がするけど、まあこんなもんかな。この次は取材じゃなくて個人的に行ってみよ～っと。

メタラー佐々木
撃たれたときの腹にくる振動がたまらない。撃ち合ってるっていう実感がわくんだ。今回は、2人でしかできなかったけど、もっと大人数でやったら楽しいだろうな。20人ぐらいで、どっかのビル借り切ってとか。

はみだしCafe

モンスターメーカーの世界を旅してみよう

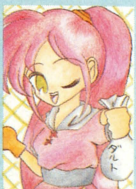
最終回

九月姫先生のフリートーク第6弾だよっ♥

▲埼玉県・空夢影涙さん

▲東京都・聖斧の女戦士さん

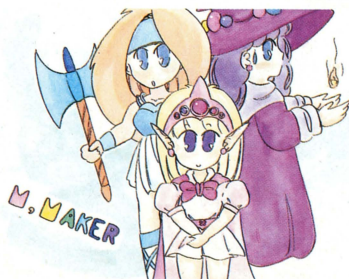
▲岩手県・高橋毅哲さん

▲大阪府・ありねさん

▲千葉県・うどんさん

今回も"フリー"をテーマに、MMファンのみんなが送ってくれたイラストを紹介するぞっ。次回も今回同様"フリー"、読者ページにコーナーをうつしてMMカフェをお贈りしま〜す！　マイナーなキャラのイラストは採用率が高いらしい……ゾ!?

▲埼玉県・神山ぷうさん "MM"に関するキャラなら、なんでもOKです！

▲群馬県・ヴァカノ＝リヲさん　MMヒロイン大集合！　どのキャラもかわいい!!

▼大阪府・ちょうせんにんじんさん　ひょっこり顔を出した、ぷりち〜なルフィーアちゃん。

▲大阪府・梶英介さん　MM世界の３大人気キャラクター！　この中で最年長は、ダ〜レだ!?

▶埼玉県・すばるれいかさん　敵か味方か!?　ナゾのウォーケン！　とってもカッコ良く描けてますね。

おたよりのあて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル　電撃PCエンジン編集部「MM」係

神聖ウラワザ帝国

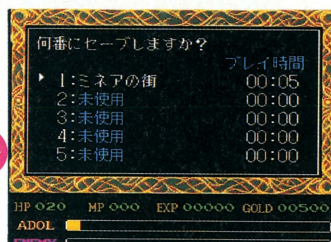
超ビッグタイトル『イースⅣ』のウラワザが2件発見された。いずれも簡単なワザだが便利このうえなし。他にも皇帝級のワザの存在が確認されているが、そのコマンドは不明。来月の報告を期待する。

イースⅣ The Dawn of Ys

クイックセーブ

帝国
ウラワザ捜索隊

▼ブロマロックの街の噴水広場にて。ココでクイックセーブしてみよう。

何番にセーブしますか？
プレイ時間
1:ミネアの街 00:05
2:未使用 00:00
3:未使用 00:00
4:未使用 00:00
5:未使用 00:00
HP 020 MP 000 EXP 00000 GOLD 00500
ADOL

▲「何番にセーブしますか？」と表示されたら、Ⅱボタンでキャンセルしよう。

▲「男は経験値稼ぎじゃ〜っ!!」と、「Ⅱ」のときの最強〝クレリア〟装備にモノをいわせて大暴れ……の、ハズだったのに、ちょっと無理したらこのザマ。ははは。

ほんの数秒のセーブ時間すら待ち切れないっ！　な〜んていう人に、一瞬セーブの便利コマンド、クイックセーブを紹介するぞ。セーブするときに「何番にセーブしますか？」という、セーブファイル表示画面が出たら、Ⅱボタンを押してキャンセルしよう。これでクイックセーブは完了だ。ただしリセットするとデータはクリアされてしまうので要注意。大切なファイルを消したくないときや、しょっちゅうセーブするのが面倒なときに使おう。

▲そんなワケでゲームオーバー。この画面になってから、「セーブしておけば……」と、大後悔にひたるのも、また一興だが…。

▲クイックセーブしておいたから大丈夫！　なのだー!!

 イラスト／中村亮

悪魔城ドラキュラX ～血の輪廻～

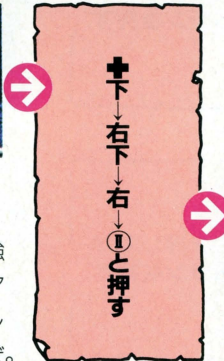
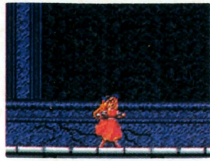
マリアの必殺技

東京都
村雨建二くん

▶方向キーの上を押して、ポーズをとったらコマンド入力！

✚下→右下→右→Ⅱと押す

▼これがマリアの必殺技だ！コマンドは、右向きのときものなので、左向きのときは、✚下→左下→左→Ⅱと入力しよう。

▲必殺技はヨロイ系の敵やボスキャラなど、耐久力の高い敵に対して特に有効だ。コマンド入力のタイミングが、かなりシビアなので、何度も練習してコツをつかもう。

リヒターも顔負けの、もう1人の主人公・マリアがさらに強くなるっ！　ゲーム中にマリアを使って右のコマンドを入力しよう。強力な必殺技が出せるぞ。

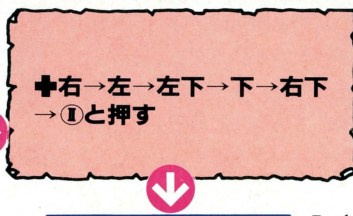
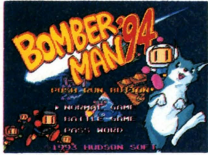
ボンバーマン'94

サウンドテスト

神奈川県
ボンキンくん

▼コマンドは格闘ゲームの必殺技感覚で入力！

✚右→左→左下→下→右下→Ⅰと押す

◀ゲーム中のBGMやSEをセレクトできるぞ。

タイトル画面で右上のコマンドを入力すると、『ボンバーマン'94』のサウンド、効果音が聴ける、サウンドテストモードになるぞっ。

ルイン ～神の遺産～

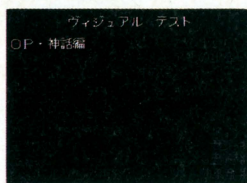
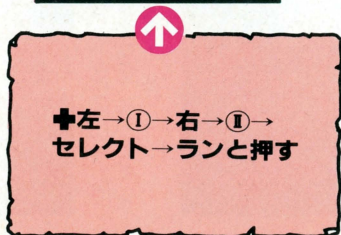
デバッグモード

兵庫県
山本真くん

オープニング中に、右下のコマンドを入力すると、デバッグモードになるぞ。ここでは、ゲーム中に使われているすべてのビジュアルと、すべての曲が楽しめるんだ。

◀お好きな場面と、音楽をどーぞ。

▲オープニングのアニメが終わらないうちに入力！

✚左→Ⅰ→右→Ⅰ→セレクト→ランと押す

イースⅣ The Dawn of Ys

ボタン1つで好きな画面に

帝国
ウラワザ捜索隊

▼6ボタンパッドのユーザーは、メニューウインドウをいちいち開かなくてもイイのだ！

大人気の『イースⅣ』が、なんと6ボタンパッドに対応していることが判明したゾ！『イースⅣ』は格闘ゲームでもないのに、6ボタンパッドに対応なんて、どういうことだ!?　と、ギモンを抱く人もいると思うので、6ボタンそれぞれの効果を説明しよう。まずはⅠ・Ⅱボタン。これらは2ボタンのパッドと同じ設定で、Ⅰが決定、Ⅱがメニューウインドウの開閉、およびキャンセルとなっている。Ⅲは、アイテムウインドウ、Ⅳは装備ウインドウに対応しているぞ。Ⅴはセーブファイル、そしてⅥはロードファイルの呼び出しができるんだ。6ボタンパッドを持っている人は、試してみてね。

ロード画面

▲Ⅵボタン一発で素早くロードできるぞ!!

セーブ画面

▲すぐにセーブしたいときはⅤを押せばOKなのだ。

アイテム画面

▲Ⅲを押すと、アイテムが見れる。使いこなせればなかなか便利だぞ。

スーパーリアル麻雀PⅣカスタム

対戦相手が選べる

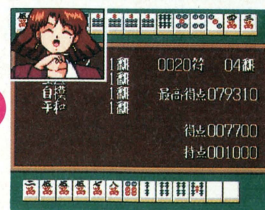
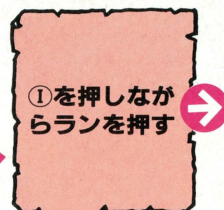
東京都 村上雅貴くん

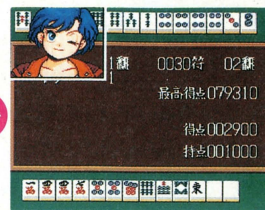
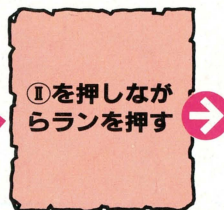
▶とにかく、クリアしないと話にならないのダ。

▶"フリー対局モード"以外を選んでコマンド。

とにかく１度ゲームをクリアしよう。感動のエンディングが終わったら、ランを押してタイトル画面へ戻り、再びランを押してモード選択画面にするんだ。

そして"アーケードモード"か"コンシューマーモード"にカーソルを合わせてそれぞれのコマンドを入力すると、いきなり香織や悠と対戦できるぞ！

Ⅰを押しながらランを押す

◀長女の香織お姉サマとイキナリ対戦できるのでーす。

Ⅱを押しながらランを押す

◀次女の悠ちゃんともスグに対戦できるぞっ！

機装ルーガ

ダブル真空斬

愛媛県 ウゴウゴ…くん

▶体力が２しかない。真空斬にかけろっ！

◀すると、敵全員に大ダメージを与えるダブル真空斬に！

◀強いっ！　ちなみに３面にダブル真空斬のヒントがあるぞ。

ヴァイスの残り体力が少なくなったら、特技"真空斬"を使ってみよう。すると、２倍のダメージを与えることができる"ダブル真空斬"になるぞ。

ただいま勇者募集中

ビジュアルモード

広島県 村上伸司くん

ゲーム開始直後の、王様の部屋で大臣と勇者たちが動いているときに、✚上→右→左→Ⅰ→Ⅱとコマンドすると、ビジュアルモードになるぞ。

◀なかなか気合いの入ったビジュアルが見れるぞ。

▶キャラが動いている間に入力しよう。

◀勇者たちが退場すると、この画面に。

フラッシュハイダース

スペシャルコンフィグモード

東京都 あいーくん

▶モード選択画面でコマンドを入力。ゆっくり入力しよう。

モードセレクト画面で右のコマンドを入力しよう。すると、スペシャルコンフィグレーションモードになるぞ。このモードでは、ゲームスピードの調整と、ボスキャラ使用の設定ができるんだ。自分の好みのスピードで、ボスキャラを操ろう!!

✚右を８回、左→右を４回押してⅠを押す

▼ここでは、ゲームスピードを０から10までの11段階で調整できるんだ。またボスキャラをONにすれば、グラニールとムーンライズの２キャラを操作できるようになるぞ。

◀キャラ選択画面を見ると、通常キャラの他にボスが選べるようになっている。

▶グラニールはウォレス、ムーンライズはボランゾなのだ。どちらもメチャ強いぞ。

オーロラクエスト ～おたくの星座～
シナリオセレクト

山梨県 ミッシェルくん

▶ドコでもイイから、とにかくコマンドを入力するんだ。間違えずにね！

▲ドドドッとメニューウインドウが開いてシナリオをセレクトできるぞ。う～ん、これは便利だねっ!!

▶この先には一体ナニが…。シナリオセレクトで予習しておくのもテだぞ。

◀そんなワケで、最終シナリオをセレクトしてみました。クリアしたシナリオに再挑戦するのも、イイかもね。

ダンジョン内やフィールド画面で右のコマンドを入力すると、好きなシナリオからプレイできる、シナリオセレクトモードになるぞ。いきなり最終シナリオも……!?

オーロラクエスト ～おたくの星座～
どこでも宿屋

山形県 大塚隆之くん

▶ダンジョン内でヤバいと思ったら……。

ラン→
✚上→下→左→右→
Ⅰと押す

◀どこでも宿屋！しかも0CTで泊まることができるのダ。

右上のコマンドをゲーム中に入力すると、いつでもドコでも宿屋に泊まることができるぞ。もちろんセーブもOK。

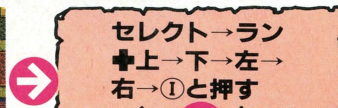
オーロラクエスト ～おたくの星座～
敵が出現しない！

大阪府 水沢ひかるくん

▶街の中でコマンドを入力するんだ。

セレクト→ラン
✚上→下→左→
右→Ⅰと押す

◀敵が出現しないうえに、主人公の移動速度が倍速になるぞ。

早く先へ進みたいときや、モンスターとの戦闘に疲れたときは、右上のコマンドを入力しよう。敵が出なくなるぞ。

懸賞金

皇帝	国王	大臣	騎士	兵士	おまけ技
10000円	6000円	4000円	3000円	2000円	1000円

帝国はキミのウラワザを必要としている
発見したウラワザは帝国に報告すべし!!

ウラワザを見つけたら、直ちに帝国に知らせよう。報告書の内容は、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・年齢・電話番号、ウラにゲームタイトルとワザのやり方ひとつを書けばOK！　ウラワザの採用者には、ワザのランクに応じて最高10000円までの懸賞金が贈られるので、ドシドシ応募しよう。キミの報告を待っているぞ。

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル 電撃PCエンジン「ウラワザ」係

岩崎啓真
プロのきびしい目でゲームの全体的な部分をチェック。ただし、ＳＴＧには甘いようだ。

『エメドラ』がアップしたとたんにボーゼンと遊ぶ毎日。このヒマな日々が続いたら…退屈してゲーム作らせろとわめくだろうなぁ。

いかにもアーケードの麻雀らしく牌を操作しているので、常識的な麻雀は通用しない。あとゲーム展開がじつに淡々としていて、どうもやる気が起きないのは気になった。けっきょく、リアルな絵でしゃべるというのが売りだとは思うのだが、PCエンジンの画像で見て楽しいかといわれると疑問な気がする。おまけに僕はアイドルには非常にうといので、さっぱりわからなかった。

45

パトリオット佐藤
ゲームのデキより、趣味で採点。とくに、アニメものと女の子を鋭くチェックするぞ。

お金がないというのに、「ヤッターマン」のLDBOXを買ってしまった。とっても懐かしくて、やっぱおもしろいんだな。

家庭用のこのテの麻雀ゲームで、実写の取り込み画像を使用したのは画期的な試みだね。でも、肝心の取り込み画像が汚くて、せっかくセクシーアイドル（?）のグラフィックが出てもこれじゃ～あうれしくないよ（女の子の好みは別にして）。露出度が少ないんだから、もっとがんばってほしかったな。ゲーム部分では、テンポの悪さと画面の見にくさが気になった。根気があれば、クリアできるかな。

45

電撃・新作ソフトレビュー委員会

とくにオススメのソフトには［これは］が付いています。

セクシーアイドル麻雀

ニチブツ／発売中 ¥8,500／SCD専用

▲ニチブツだけあって麻雀は手ごわいぞ。

ウォルフ中村
ゲームライター８年目のベテラン。SPGと格闘ものがとくに好きで、それぞれ一家言あり。

先月創刊された電撃アドベンチャーズ誌。そこで行なっている読者参加ゲームを作ったので、ぜひ参加してやってくださいまし。

操作感はまずまず（たまに処理が重くなるが、そのタイミングはすぐ覚えられる）。リーチ等のコマンドを方向キーの上下左右に割り振っているが、その説明を画面上にも表示しておいてほしかったけど。それにしても、今時、女の子たちと戦っていくモードしかついていないのはどうかと思う（しかもエンディングはチープだし）。ゲーム内&取説の文章が、日本語と思えないほど低レベルなのには閉口した。

50

メタラー佐々木
謎のスラッシャー。硬派なファンタジー＆ＳＦ系が好み。とくに、S・RPG（シミュレーション）には目がないらしい。

メタルサラリーマンから手紙を頂いた。そこにはウチのバンドのGが好きなデスメタル系がズラリ！　ありがとさんでした。

なんか異様な雰囲気が漂う麻雀ゲームだなあ。よくあるこじつけのストーリーと、アイテムありのゲームパート。麻雀ヘタッピなオレでさえ最後までいけたから、そんなに難しくはないと思うぞ。でも、CDのアクセス回数が多いのは気になるとこだな。あと、セクシーアイドルたちなんだけど、なんかイマイチ。実写取り込みってのはイイ。でも、かえってグラフィックが荒く思えてしまった。

45

 イラスト／中野豪、岩瀬さとみ

オリジナルのFC版との違いは絵がきれいになり、音がCDになって部分的にしゃべること。もとが古いゲームなので、これをどうかといわれると非常に困る。だが、古いとわりきってプレイすれば、それなりに楽しくプレイすることはできる。しかし、これが3800円とか5000円とかなら、少しは考えるのだが、いくらなんでもこの値段ではすすめられないのが正直なところだ。

50

FCそのまんまのデキに、あぜんとしてしまった。キャラは小さいし、BGMもショボイ。殴る蹴るのケンカACTなのに、なんの迫力も感じないのだ。内容的には、なかなか楽しい要素（キャラを育てたり、2P同時プレイなど）があるんだし、せっかくPCエンジンで出すんだから、大幅なアレンジ（キャラサイズやシステム関係）をしてほしかった。ただ、懐かしいだけで残念です。

50

ダウンタウン熱血物語

ナグザット／発売中
¥8,800／SCD専用

▲FCの人気シリーズを移植。今度は格闘だ！

「敵を倒してお金を稼ぎ、マイキャラを成長させるための各種アイテムを買う」というシステムはおもしろいと思う。しかし、ひとりの敵から得られるお金が少ないので、お金を稼ぐための不毛な戦いを延々と繰り返すハメになる。マイキャラの攻撃範囲（武器なし時）が狭いこと、簡単に大ダメージを負ってしまうこと等も含め、「バランスに難あり」と感じた。爽快感を味わえなかったこともマイナス要因。

50

とても懐かしい気持ちになった。ほんと、FC版をプレイしてる感覚におちいったぜ。違うとこっていえば、グラフィックとしゃべるとこぐらいに感じたな。2Pのモードで、味方同士の当たり判定を無くしたモードがあるのはイイぜ。どうしても近くにいっちゃうと殴り合いになるんだよな。それはそれでおもしろいんだけど。でも、値段がな…。リバイバルだから、もうちょっと安くても…。

55

ゲームに関しては、非常に好き嫌いがはっきりするゲームなことと、SFCからの移植に際して作品の雰囲気はそのままというだけにとどめておく。しかし、なにかあるとすぐにCDを読むので、かなりアクセスが気になるのは事実だ。あとメッセージがカタカナなために非常に読みづらいのが気になった。ここまでSFCのままにしておくことはなかったのでなかろうか？

70

『女神転生』独特のカクカクしたスクロールは、個人的にキライなんだけど、11月号のレビューで指摘した3Dスクロールは、ずいぶん見やすくなっていてよかった。気になったのがモンスターとのエンカウント率が高く、やたら連続して出現すること。しかも、エンカウントしてから、グラフィックが出るまでの時間が長いため、ストレスがたまっちゃう。文字が読みづらいのも難点。

60

真・女神転生

アトラス／発売中
¥8,800／SCD専用

▲ＳＦＣでは続編も発売されるぞ。

〈基本的には11月号に書いたとおり。以下はその補足〉敵との遭遇率が高い上に、倒しても2グループ程度が続けて出現するのでつらい。何かあるとすぐCDを読みに行くため、操作感もイマイチ。SFC版にはなかったイベントやグラフィックが入っているのは美点だが、それ以上に私は欠点が気になった。ただ、クリアまでには数十時間かかるので、この世界が好きな人ならば長く楽しめることだろう。

60

オープニングがイイな。ビジュアルシーンとかも付いたし。でも、さすがに2度目のプレイだけに、アクセスが気になってしまった。速くなったような気もするんだけど…。エンカウントも高くなったのかな？　それだけに、敵がでるたびにアクセスするのはツライ。前のバージョンのときはそれほど気にならなかったんだけどな。サクサク進めた気がしたし。でも、魔獣合成は楽しいぜ。

60

サブゲーム的に入っているボーナスステージとかはとても工夫されていておもしろいのだが、僕は吉本が好きではないのでまったく楽しめなかったのが正直な意見。あとこのソフトの対象となるユーザーが「吉本が好きだが、ゲームは素人」なので、ちょっとACTをやっている人なら確実にクリアできてしまうゲーム。だから、普通のACTを求めている人には絶対にすすめない。

65

一時は、全国的にブームを呼んだ吉本新喜劇（かんぺーちゃん）だけど、今となっては完全に時期ハズレのような気がする。ゲーム内容はいたって簡単なACTで、お約束のギャグがちりばめられているし、ボス（？）とのミニゲームもけっこう楽しめた。吉本ギャグについていけるかっていうことと、ゲーム中のギャグが妙にセリフじみてるのがネックかな。こういう時期モノはムズイ。

60

爆笑　吉本新喜劇
今日はこのくらいにしとたる！

ハドソン／'94年1月3日発売
¥6,800／SCD専用

▲吉本興業のメンバーが勢ぞろい！

キャラの個性が強いことと、難易度が低めに設定されていることから、「ふだんゲームで遊ばない人をターゲットにした作品」と私は判断した。ゲーム内の仕掛けやミニゲーム（ボス戦）はおもしろいし、操作感も良好だから、実際、そういう人に合っていると思う。その反面、ゲームに遊び慣れた人には手応えが感じられないだろう。1度クリアすると「もう1度遊ぼう」という気にもなぜかならないし。

65

コテコテやな〜。みんな声も本物でっせ〜。そやけど、それだけでんなあ、って感じ。ようするに、ゲームパートがゲームっぽくないんだ。だけど、それでイイのかもしれないし？　判断しづらいってのが本音。難易度も、ゲームってものを初めてするヤツにはちょうどいいのかな。とにかく簡単なんだ。ゲーム中のギャグって、はたして万人にウケるのだろうか？　オレは思わず笑ってしまったけどな。

55

※11月号でレビューした『真・女神転生』はマスターバージョンでなかったため、メーカー、読者のみなさまに御迷惑をおかけしましたことをおわびします。

岩崎啓真

ともかく作っている間、いろいろありましたが、完成しました。難易度的にはやさしめに抑えて、誰でも最後まで楽しめるように作ったつもりです。楽しんでください。ちなみにメモリベースがあると、天の声バンクの代わりにできるツールが入れてあるので、メモリベースを持っている人はちょっとお得です。

荒い部分も多々あるし問題も多いが、それを補う抜群のオリジナリティがゲームにあふれている。スタッフの「違うゲームを作りたい意気込み」がひしひしと感じられて非常に気持ちよかった。問題点としてはバランスがややきびしい目に設定されているのだが、それにもかかわらず「死んだらロード」かつセーブが指定場所でしかできないのはちょっときびしすぎたのではなかろうか？ **85**

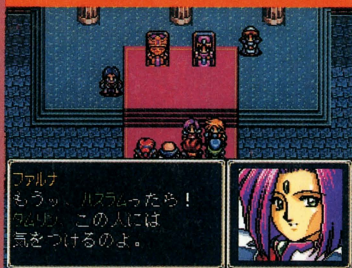
前作と比べるとルールがJリーグに合わせられたのと、選手データが新しくなった所が一番大きな改訂点。ゲームそのものはすこぶるおもしろい。しかしやはりひとりでイレブン全員を動かすためにドリブル突破が中心となり、サッカーのフォーメーションの妙味とかマーカーが付かなかったりするのは仕方のないところか。ともかくJリーグを見ている人にはたまらないデキのソフト。 **80**

パトリオット佐藤

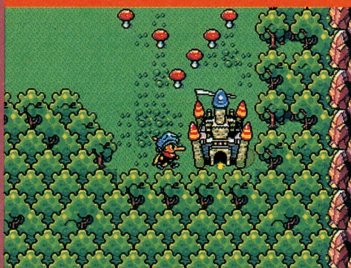
パソコン版を大幅にアレンジしていて、ストレスがなく快適なプレイが楽しめた。PC版はとくにBGMがとってもよくって、何度聞いても飽きないくらいオイラは好きだな。ただ、ザコとの戦闘は時間がかかる割に緊張感がないから、だるくなってしまった。あと、買い物をするときに、誰が何を装備しているのかわからないなどの細かい部分で気になるところがあった。全体的には◎。 **90**

主人公キャラのアクが強すぎて、見た目に損をしているところがあるけど、このゲームはおもしろい。演出が今までにない凝ったモノが多く、新鮮で驚く場面が詰め込まれていて、プレイしていてワクワクした。全体的にバランスが厳しめで、敵の先制攻撃が多いのが気になった。楽しいオリジナルRPGが少ないPCエンジンで、これは傑作のRPGじゃないかな。おまけモードがイカス。 **90**

パスを受け取る選手をランボタンで切りかえるんだけど、相変わらずこれがムズイ。中盤での細かいパスワークができないから、どうしても前へ前へと蹴り出すことになって、大味なプレイ展開になってしまうのが残念。あと、受け取る選手が一緒になって動いてしまうのと、選手の位置がつかみづらいのもイタイ。細かいモード設定や、オールスターを作れるのはいいんだけどね。 **70**

エメラルドドラゴン

NEC HE／'94年1月29日発売
¥7,800／SCD専用

▲あのパソコンの名作がついにＰＣへ！

ソル：モナージュ

アイレム／'94年1月7日発売
¥7,700／SCD専用

▲ＰＣではアイレム初のオリジナルＲＰＧ。

フォーメーションサッカーonJリーグ

ヒューマン／'94年1月7日発売
¥6,500／8M・Huカード

▲今流行のＪリーグをいち早くゲーム化。

ウォルフ中村

とても快適にプレイすることができた。敵との遭遇率が低い、戦闘時のNPCが賢い、目的地までの移動が割と楽、6ボタンパッドに対応、といったところがその理由だろう。経験値稼ぎの必要がない点もうれしい（救済用の闘技場&カジノまであるし）、武具購入時に現在の装備内容がわからない、アイテムが増えると受け渡しがめんどう、一部のアニメシーンが物足りない等の不満点もあったけれど。 **95**

セーブポイントが限られているため、イベントの関係で数十分間セーブ不可能な状況が出てくる（そんな時に全滅すると、ロードしてやり直すハメに…）。これは精神衛生上つらい。コマンドの配置位置や階層設定もやや不親切だ（アイテムをまとめ買いできない点も同様）。だが、これら操作性の悪さがマイナス要素とはいえ、ゲームの完成度は決して悪くなく、楽しめる。クリア後のおまけモードも○。 **85**

内容は前2作とほぼ同じ。実際のサッカーと異なる部分…空中戦中心になる、オフサイドがない等…はあるものの、ゲームとしてよくまとまっている。COMのキーパーは相変わらずうますぎるけど（ミスをするようにもなったが、1対1の状況ではまず捕られる）。また、PKがFKと同じシステムなため、決めにくいのもつらい（PK戦は従来どおり）。難しい「2周目」を期待してたけど、なくて残念。 **90**

メタラー佐々木

はやい、はやい。いや、何が速いかっていうとキャラの歩くスピード、それに戦闘。ものすごくストーリー重視になってる感じ。キャラたちもよくしゃべるぜ。敵のエンカウントも低く、サクサク進むぞ。レベル上げもほとんど、やる必要はなかったな。でも、ちょっと気になったのがキャラの入れ替わりの多さ。個人的なんだけど、最初のパーティーで最後まで、ってのがオレの好み。 **90**

久しぶりにRPGって感じのするソフト。ハデじゃないけど、見る人をひきつける演出がイイぜ。キャラの表情も豊かだしな。ただ、敵が強いからとくに、エンカウント率は気になった。製品版では、敵の強さがそれほどツラくない程度になるらしいから安心していいと思う。システム面も、細かいことをいわなければ、イイと思う。主人公の鼻の長さはとても気になるが、かなり楽しめたぜ。 **75**

あいかわらず難しいな。慣れてるヤツにはそうでもないんだろうけど。もっと簡単に遊べたらイイのに。とくに、みんなで遊ぶとき初心者がいたら慣れるまで楽しめないんじゃないかな。あと、画面全体が見渡せないのはツライ。見えない部分にいる選手にパスをだしたいけど、どこにいるか把握できない。でも、なんといっても選手が実名なのはうれしい。自分で選んだ選手でのオールスター戦は感動モノ。 **60**

読者レビュー READERS REVIEW

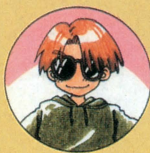
また寒い冬になってしまった。私、竜王院弘は寒いのが苦手である（暑いのもダメだけど…）。あぁ、早く春にならないかなぁ…ブルブル。

SWORD MASTER

オープニングの歌はカッコイイし、ストーリーや出てくるキャラは渋いし、なかなかお気に入りの1本だ。ただ、アクセスの遅さがちょっと気になった。

（神奈川県　ナナシくん）

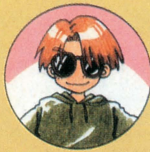
11月19日 発売
¥8,300
ライトスタッフ

私がプレイして思ったことは、出てくるキャラたちに個性を感じなかったことかな。確かにみな大人で、渋い奴らばかりなんだけどね。こういったゲームでは、キャラの個性は大事だと思うのだ。

FACE BALL

15種類のメイズ（迷宮）が選択できるけど、実際にプレイしてみると、自分がどこを通っているのかまったくわからないから、そのメイズを選んだという実感がなかった。

（栃木県　KEI）

11月26日 発売
¥7,200
リバーヒルソフト

確かにメイズの種類はたくさんあるのに、ただ形が違うというだけで、あまりそれぞれの特徴というのはなかったね。ただ、対戦ゲームとしてみれば、なかなか完成されているのではないだろうか？

あて先　**キミの熱いレビューを待っている!!**

〒101 東京都千代田区神田神保町2－22－11　カンナビル
電撃PCエンジン編集部「読者レビュー」係

キミのゲームに対する熱い想いを、70文字程度の文章にして、上のあて先に送ってください。ゲームはPCのものであれば古いものでもOK。掲載された人には電撃PCオリジナルテレカをプレゼントします。

竜王院弘の ワタシが愛したソフトたち

さて、今月は私、竜王院弘がオススメするPCエンジンソフトを紹介しよう。どれもおもしろさは保証するので、やったことのない人は、ぜひプレイしてみてほしい。

源平討魔伝　ACT

このゲームは、アーケード版のときほとんどお金をつぎ込むことなく、クリアできた記憶がある。そのためか、ゲーセンで見かけるたびにプレイしていたような気がする（100円で長時間遊べるため）。それに、こういう世界観が大好きだったのだ。それがPCエンジンに完全移植されたときは、狂喜したものである。操作性も良好だし、難易度もやや低めなのでぜひプレイしてもらいたい1本。続編もあるけど、そちらのほうはちょっと期待はずれだった。

ナムコ
'90年3月10日発売
¥6,800
4M

ワルキューレの伝説　ACT

ナムコ
'90年8月9日発売
¥6,800
4M

これもナムコのゲームだが、これはもともとFCで出ていたものをアーケードに逆移植（と、でもいうのだろうか？）された珍しいゲームである。女の子が主人公というだけでプレイしたのだがけっきょくハマってしまった（笑）。上の『源平』とは違い、クリアするのにえらく金がかかったのを覚えている。もとのアーケード版がいいデキだったので、完全移植のPC版も安心してプレイできるぞ（2Pのサンドラは使えないけどね）。

ムーンライトレディ　A・RPG

はっきりいってこのゲームは、ほとんど趣味で遊びました。設定が某アニメをパロっているのが（ほとんどそのままという話も…）イイ。私が、その某アニメをけっこう好きなせいもあるけどね。ゲーム自体のテンポもよく、このテのが好きな人なら間違いなくハマれるでしょう。気軽に遊べるゲームなので、ぜひプレイしてもらいたい。私にとっては、実は自分がオ〇クではないかと考えさせられた1本（考えるまでもないとみなは言うが…）。

NEC HE
'93年3月26日発売
¥6,800
SCD

GAME SOFT RANKING

1993／11／1～11／30　このランキングは、協力店のデータをもとに編集部が独自に作成したものです。

ソフト売上BEST20

第1位
▲マリアの必殺技は、ボスでもカンタンに倒せるほど強力なのだ。

第4位

▲多人数プレイできるRPG、といった感じのゲームだ。

第5位

▲きちんとレベルをあげていかないと、後半がツライかも。

順位	前回	ソフト名	得点／メーカー	発売日／価格／ジャンル
1	1 →	悪魔城ドラキュラX ～血の輪廻～	707点 / コナミ	10月29日発売 / ¥7,800 / ACT/CD
2	4 ↑	ストリートファイターII	409点 / NEC HE	6月12日発売 / ¥9,800 / ACT/20M
3	3 →	天外魔境 風雲カブキ伝	397点 / ハドソン	7月10日発売 / ¥7,800 / RPG/SCD
4	― ↑	ただいま勇者募集中	232点 / ヒューマン	11月26日発売 / ¥7,900 / ETC/SCD
5	― ↑	SWORD MASTER	207点 / ライトスタッフ	11月19日発売 / ¥8,300 / SLG/SCD
6	14 ↑	卒業 グラデュエーション	181点 / NECアベニュー	7月30日発売 / ¥7,800 / SLG/SCD
7	12 ↑	ブライII 闇皇帝の逆襲	161点 / リバーヒルソフト	'92年12月18日発売 / ¥7,800 / RPG/SCD
8	― ↑	ルイン ～神の遺産～	122点 / ビクターエンタテインメント	11月19日発売 / ¥8,800 / A・RPG/SCD
9	11 ↑	Might & Magic III	118点 / ハドソン	10月29日発売 / ¥6,800 / RPG/SCD
10	2 ↓	幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会	106点 / バンプレスト	9月30日発売 / ¥8,800 / STG/SCD
11	15 ↑	マジクール	105点 / NEC HE	10月29日発売 / ¥6,800 / A・RPG/SCD
12	7 ↓	パワーリーグ'93	101点 / ハドソン	10月15日発売 / ¥6,800 / SPG/6M/BU
13	5 ↓	麻雀オンザビーチ	100点 / NECアベニュー	9月30日発売 / ¥7,800 / ETC/SCD
14	9 ↓	麻雀クリニックスペシャル	95点 / ナグザット	9月24日発売 / ¥7,800 / ETC/SCD
15	― ↑	FACE BALL	89点 / リバーヒルソフト	11月26日発売 / ¥7,200 / ACT/SCD
16	17 ↑	桃太郎伝説外伝 第1集	71点 / ハドソン	'92年12月4日発売 / ¥6,500 / RPG/4M/BU
17	― ↑	クイズDE学園祭	65点 / ナグザット	11月26日発売 / ¥8,800 / ETC/SCD
18	6 ↓	機動警察パトレイバー ～グリフォン篇～	59点 / リバーヒルソフト	9月30日発売 / ¥7,200 / DC/SCD
19	― ↓	クイズ キャラバン カルトQ	57点 / ハドソン	5月28日発売 / ¥5,800 / ETC/両CD
20	― ↑	ドラゴンナイトII	54点 / NECアベニュー	'92年8月7日発売 / 7,400 / RPG/SCD

先月のポイントにはおよばなかったものの、700点台をキープし、トップの座を守った『悪魔城ドラキュラX』。まだ品切れしたわけではないので、来月もある程度のポイントは維持できるだろう。新作では『ただいま勇者募集中』、『SWORD MASTER』、『ルイン』が上位10位内に入っているが、ポイントはいまひとつさみしい感じ。来月発売の『イースIV』は期待できそうだね。

ソフト実勢価格調査

秋葉原（12／8）

新作では、『ルイン』が売り切れだったが、他のソフトはまだまだ手に入るぞ。入荷数が少ないせいもあって、大幅に値段が下がったものはなかったけど、欲しい人は今のウチに買っておこう。

ZET

ソフト名	価格(税込)
悪魔城ドラキュラX ～血の輪廻～	¥5,600
ただいま勇者募集中	¥5,780
SWORD MASTER	¥5,900
FACE BALL	¥4,980
機装ルーガ	¥6,200
幽☆遊☆白書 ～闇勝負!! 暗黒武術会～	¥5,980
マジクール	¥3,980
パワーリーグ'93	¥3,980
スタートリング・オデッセイ	¥6,980
ストリートファイターII'	¥1,800

メッセサンオー

ソフト名	価格(税別)
悪魔城ドラキュラX ～血の輪廻～	¥5,500
ただいま勇者募集中	¥5,700
SWORD MASTER	¥5,980
FACE BALL	¥4,900
機装ルーガ	¥6,600
幽☆遊☆白書 ～闇勝負!! 暗黒武術会～	¥6,100
マジクール	¥3,400
クイズDE学園祭	¥6,600
シルフィア	¥5,400
卒業 グラデュエーション	¥6,780

発売前人気BEST20

第2位

▲主人公アルル・ナジャの声は、三石琴乃さんなのだ。

12月発売のタイトルが外れたこともあって、チャートは大変動。1位の『エメドラ』以外はすべて順位が変わってしまった。特に『ぷよぷよCD』は、8位から2位に大きくランクアップ。CDになって、声優さんの声が聞けるようになったのが人気のヒミツだろうか。

	前回						
1	1 →	エメラルドドラゴン	931票	NEC HE	'94年1月28日発売	¥7,800	RPG/SCD/AC/MB
2	8 ↑	ぷよぷよCD	427票	NECアベニュー	'94年2月発売予定	¥5,600	A・PZG/SCD
3	13 ↑	3×3EYES ～三只眼變成～	364票	NEC HE	来夏発売予定	価格未定	AVG/SCD/AC
4	3 ↓	女神天国 MEGAMI PARADISE	351票	NEC HE	来春発売予定	価格未定	RPG/SCD
5	10 ↑	風の伝説ザナドゥ	333票	日本ファルコム	'94年2月18日発売	¥7,800	A・RPG/SCD
6	4 ↓	モンスターメーカー ～闇の竜騎士～	312票	NECアベニュー	'94年2月発売予定	¥7,800	RPG/SCD
7	6 ↓	餓狼伝説SPECIAL	306票	ハドソン	発売日未定	価格未定	ACT/AC
8	9 ↑	餓狼伝説2	204票	ハドソン	'94年3月12日発売	¥6,900	ACT/AC
9	11 ↑	ソル：モナージュ	125票	アイレム	'94年1月7日発売	¥7,700	RPG/SCD
10	12 ↑	美少女戦士セーラームーン	117票	バンプレスト	来春発売予定	¥8,800(予)	DC/SCD
11	19 ↑	サイレントメビウス	115票	角川書店	発売日未定	価格未定	RPG/SCD
12	5 ↓	誕生 ～Debut～	97票	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	SLG/SCD/AC
13	— ↑	ドラゴンナイトⅢ	85票	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	RPG/SCD
14	— ↑	姐（あねさん）	73票	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	ACT/SCD
15	— ↑	スターブレイカー	71票	レイ・フォース	'94年2月10日発売	¥8,800	RPG/SCD
16	— ↑	超兄貴2	69票	メサイヤ	発売日未定	価格未定	ジャンル未定/SCD
17	— ↑	KO世紀 ビースト三獣士(仮)	66票	パック・イン・ビデオ	'94年4月発売予定	価格未定	RPG/SCD
18	— ↑	FRAY ～Xのk外伝～	61票	マイクロキャビン	'94年3月25日発売予定	¥6,800(予)	ACT/SCD
19	— ↑	ロードス島戦記Ⅱ	54票	バドソン	発売日未定	価格未定	RPG/SCD
20	— ↑	サークⅢ	50票	NEC HE	発売日未定	価格未定	A・RPG/SCD

人気ソフトBEST10

第2位

◀『Ⅳ』の発売に備えて、もう一度プレイしてみては……。

	前回				
1	1 →	天外魔境Ⅱ 卍MARU	821票	ハドソン	RPG
2	3 ↑	イースⅠ・Ⅱ	719票	ハドソン	A・RPG
3	4 ↑	ラングリッサー ～光輝の末裔～	546票	メサイヤ	SLG
4	2 ↓	卒業 グラデュエーション	532票	NECアベニュー	SLG
5	8 ↑	悪魔城ドラキュラX ～血の輪廻～	341票	コナミ	ACT
6	6 →	ストリートファイターⅡ'	284票	NEC HE	ACT
7	5 ↓	スナッチャー	261票	コナミ	AVG
8	9 ↑	ロードス島戦記	156票	ハドソン	RPG
9	7 ↓	天外魔境 風雲カブキ伝	129票	ハドソン	RPG
10	— ↑	ボンバーマン'93	106票	ハドソン	ACT

移植希望BEST10

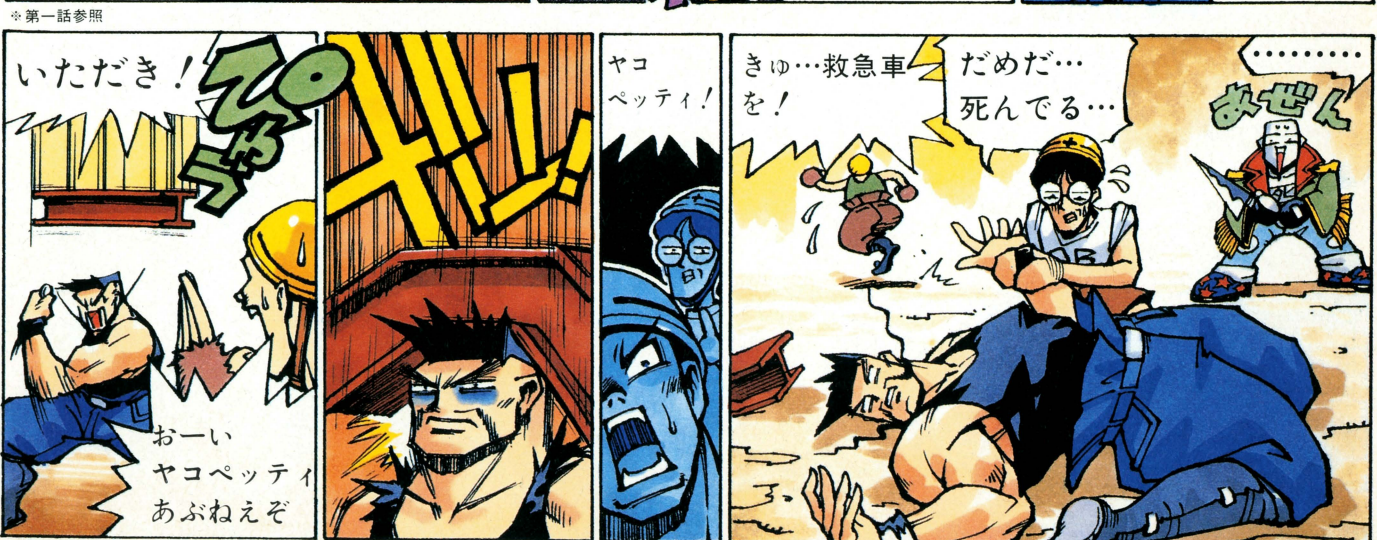
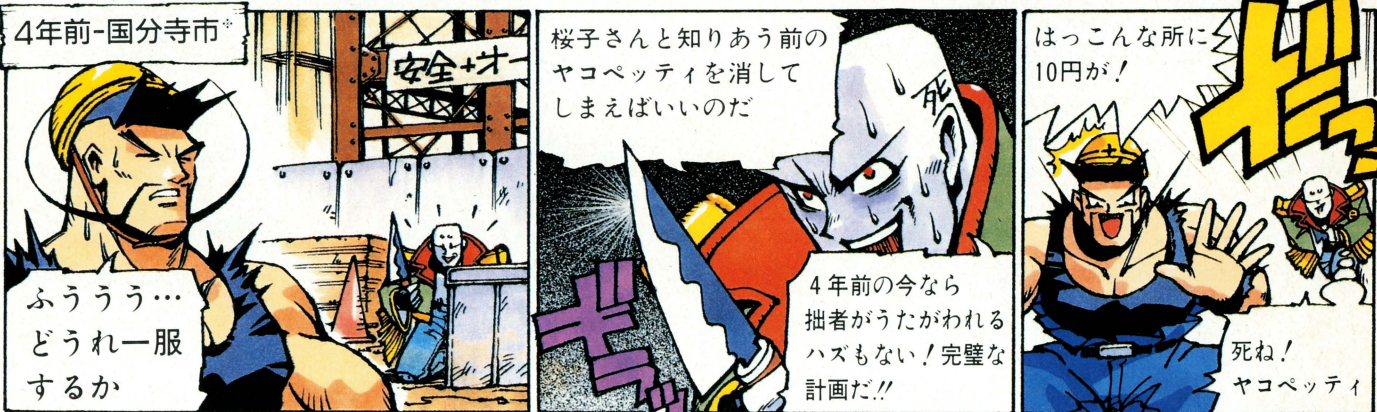
第1位

◀今月もダントツ人気。移植される日は来るのだろうか。

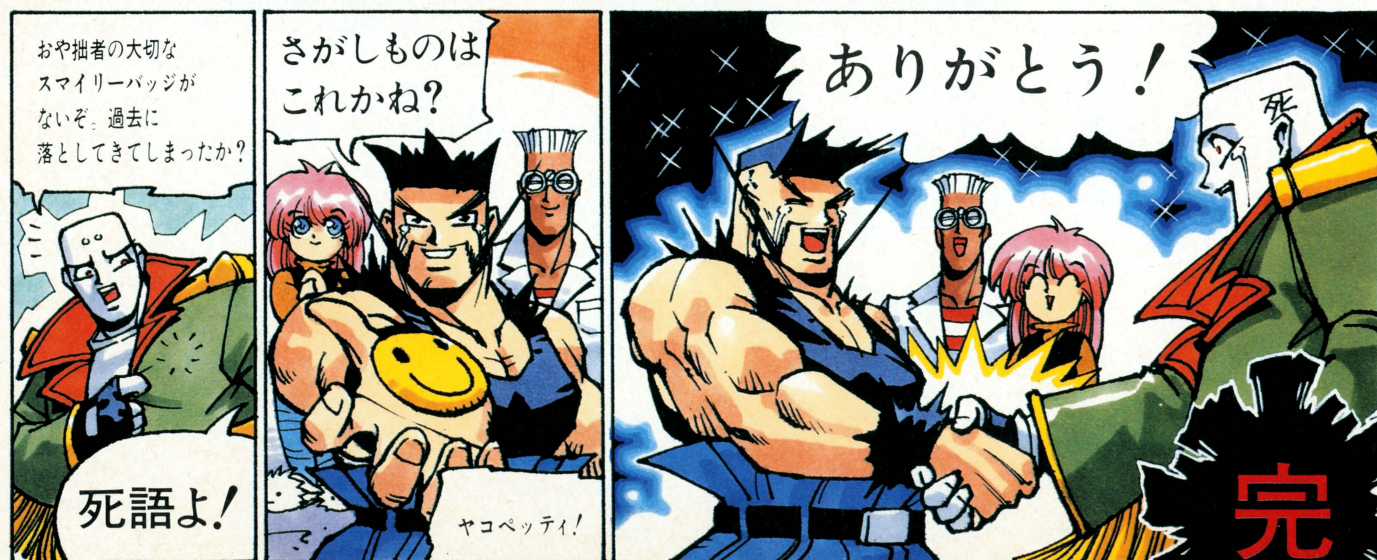
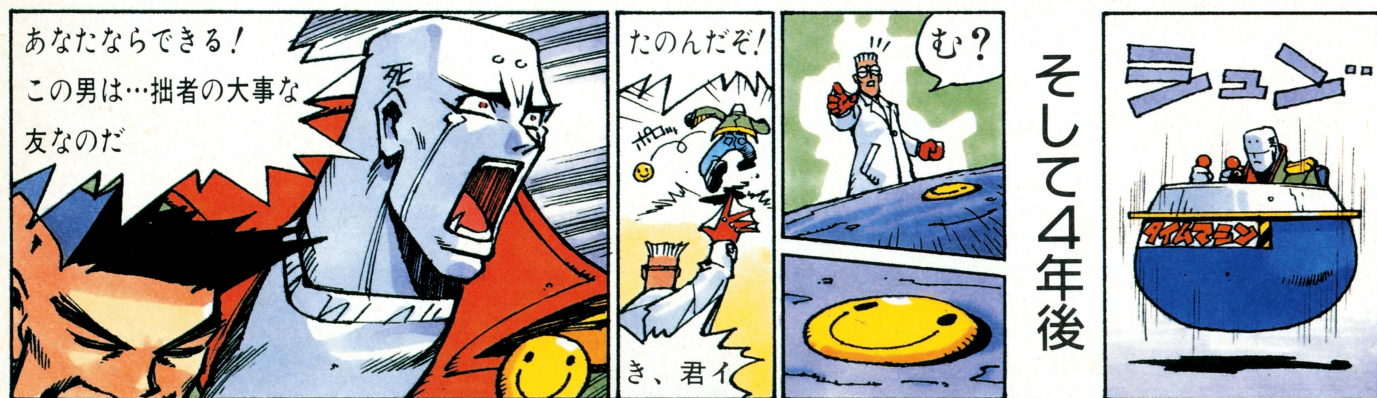
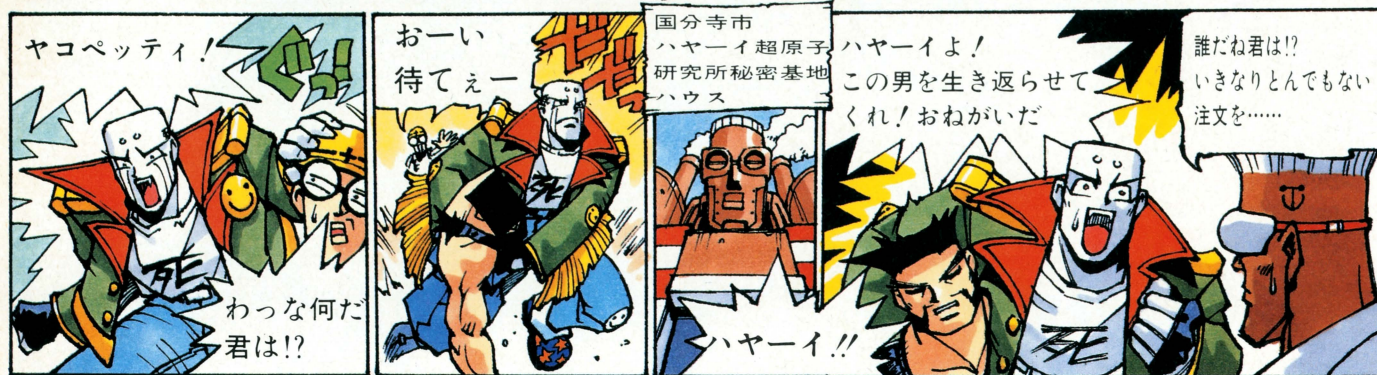
	前回					
1	1 →	サムライスピリッツ	1074票	SNK	アーケード	ACT
2	2 →	スーパーストリートファイターⅡ	614票	カプコン	アーケード	ACT
3	3 →	ああっ女神さまっ	513票	バンプレスト	パソコン	AVG
4	4 →	プリンセスメーカー2	275票	ガイナックス	パソコン	SLG
5	7 ↑	プリンセスメーカー	234票	ガイナックス	パソコン	SLG
6	5 ↓	同級生	214票	エルフ	パソコン	AVG
7	8 ↑	ファイナルファンタジー	208票	スクウェア	ファミコン	RPG
8	10 ↑	ファイナルファンタジーⅤ	179票	スクウェア	スーパーファミコン	RPG
9	6 ↓	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	122票	JHV	パソコン	SLG
10	— ↑	スレイヤーズ！	64票	バンプレスト	パソコン	RPG

データ協力:わんぱくこぞう（全国80店舗）、デンマーク江南店（愛知）、メッセサンオー（秋葉原:☎:03-3255-3451）、（株）あくと内ファミコンランド中部本部、ゼット（秋葉原）

最終話 さようならそしてこんにちわの巻

作・しろー大のとその下僕

ついに最終回。なのに死語の様子がちょっと変……。どうするヤコペッティ!?

※第一話参照

そして4年後

長い間ご愛読ありがとうございました

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2―22―11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部「しろー大野先生に愛のおたよりを」係

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール

◉MEDIA（メディア）

- S　スーパーCDロム専用
- C　CDロム
- SC　CDロム／スーパーCDロム両対応
- H　Huカード

◉GENRE（ジャンル）

- RPG　ロールプレイング
- SLG　シミュレーション
- ACT　アクション
- STG　シューティング
- SPG　スポーツ
- DC　デジタルコミック
- AVG　アドベンチャー
- PZG　パズル
- RACE　レース
- A・RPG　アクションロールプレイング
- A・PZG　アクションパズル
- ETC　その他

	発売日	ゲーム名	メーカー名	ﾒﾃﾞｨｱ	価格	ｼﾞｬﾝﾙ
1	1／3(月)	爆笑 吉本新喜劇 今日はこのぐらいにしといたる！	ハドソン	S	¥6,800	ACT
2	1／7(金)	ソル：モナージュ	アイレム	S	¥7,700	RPG
3	1／15(土)	ﾌｫｰﾒｰｼｮﾝｻｯｶｰ on Jﾘｰｸﾞ	ヒューマン	H	¥6,500	SPG
4	1／28(金)	エメラルド ドラゴン	NEC HE	S/A/MB	¥7,800	RPG
5	1／28(金)	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	S	¥7,800	ACT
6	2／10(木)	スターブレイカー	レイ・フォース	S	¥8,800	RPG
7	2／18(金)	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	S	¥7,800	A・RPG
8	2／25(金)	パラディオン	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ	S	¥8,800	SLG
9	2／26(予)	ゴジラ 〜爆闘烈伝〜	東宝	S	¥8,200(予)	ACT
10	2月下旬	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	S	¥8,400	RPG
11	2月下旬	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	S	価格未定	ETC
12	2月予定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	S	¥4,800	ACT
13	2月予定	ぷよぷよCD	NECアベニュー	S	¥5,600	A・PZG
14	2月予定	モンスターメーカー 〜闇の竜騎士〜	NECアベニュー	S	¥7,800	RPG
15	3／4(金)	パワーゴルフ2 〜ゴルファー〜	ハドソン	S	¥6,800	SPG
16	3／12(土)	餓狼伝説2	ハドソン	A	¥6,900	ACT
17	3／25(金)	プリンセスミネルバ	リバーヒルソフト	S	¥7,800	RPG
18	3／25(予)	FRAY 〜Xak外伝〜	マイクロキャビン	S	¥6,800(予)	ACT
19	3／26(土)	龍虎の拳	ハドソン	A	¥6,900	ACT
20	3月下旬	インペリアル フォース	ｼｭｰﾙﾄﾞ・ｳｪｰﾌﾞ	S	¥7,800	SLG
21	3月下旬	PCココロン	ｼｭｰﾙﾄﾞ・ｳｪｰﾌﾞ	S	¥7,800	ACT
22	3月予定	THE ATLAS	アートディンク	S/A/M/MB	¥9,800	SLG
23	3月予定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	A	¥6,000	ACT
24	4月中旬	ﾊﾟﾁ夫くん3 ﾊﾟﾁｽﾛ&ﾊﾟﾁﾝｺ	ｺｺﾅｯﾂ・ｼﾞｬﾊﾟﾝ	S	価格未定	SLG
25	4月下旬	YAWARA！2	ソフィックス	S	価格未定	ACT/DC
26	4月予定	KO世紀ビースト三獣士（仮）	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ	S	価格未定	RPG
27	春／予定	ザ・プロ野球SUPER'94	インテック	S	価格未定	SPG
28	春／予定	ときめきメモリアル	コナミ	S/M	価格未定	SLG
29	春／予定	初恋物語	徳間書店ｲﾝﾀｰﾒﾃﾞｨｱ	S	価格未定	SLG
30	春／予定	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	S	¥8,800(予)	DC
31	春／予定	ブランディッシュ	NEC HE	S/M	価格未定	A・RPG
32	春／予定	女神天国 〜MEGAMI PARADISE〜	NEC HE	S	価格未定	RPG
33	夏／予定	3×3EYES 〜三只眼變成〜	NEC HE	S	価格未定	AVG
34	未定	姐（あねさん）	NECアベニュー	S	価格未定	ACT
35	未定	アルシャーク	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	S	価格未定	RPG
36	未定	アンジェラス2 〜ホーリーナイト〜	アスミック	S	価格未定	AVG
37	未定	OFF THE WALL	テンゲン	H	価格未定	A・PZG
38	未定	風霧	ナグザット	S	価格未定	ACT
39	未定	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	A	価格未定	ACT
40	未定	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	S	価格未定	DC
41	未定	クイズアベニュー3	NECアベニュー	S	価格未定	ETC
42	未定	空想科学世界ガリバー	ハドソン	未定	価格未定	RPG
43	未定	GS美神	バンプレスト	S	¥8,800(予)	AVG/ETC
44	未定	ｺｽﾞﾐｯｸ・ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ4 〜銀河少年伝説〜	日本テレネット	S	価格未定	RPG/DC
45	未定	サークIII	NEC HE	S	価格未定	A・RPG
46	未定	サイレントメビウス	角川書店	S	価格未定	RPG
47	未定	スタートリングオデッセイII	レイフォース	S	価格未定	RPG
48	未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	S	¥4,800	STG
49	未定	聖戦士伝承 〜雀卓の騎士〜	ニチブツ	S/A	価格未定	RPG/ETC
50	未定	卒業写真＆美姫（仮）	ｺｺﾅｯﾂ・ｼﾞｬﾊﾟﾝ	S	価格未定	AVG
51	未定	誕生 〜Debut〜	NECアベニュー	S/A	価格未定	SLG
52	未定	断層都市ストレイロード	I. G. S.	S	価格未定	RPG
53	未定	超兄貴2	メサイヤ	S	価格未定	未定
54	未定	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	S	価格未定	ACT
55	未定	天地を喰らう	NECアベニュー	S	価格未定	ACT
56	未定	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	S	価格未定	RPG
57	未定	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	S	価格未定	RPG
58	未定	とらべらーず！ 〜伝説をぶっとばせ〜	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	S	価格未定	RPG
59	未定	ネオ・ネクタリス	ハドソン	S	価格未定	SLG
60	未定	ハイパーウォーズ	ハドソン	S	価格未定	SLG
61	未定	ピーターパックラット	テンゲン	H	価格未定	ACT
62	未定	ブラッド ギア	ハドソン	S	価格未定	ACT
63	未定	ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ	S	価格未定	RPG
64	未定	ぽっぷるメイル	NEC HE	S	価格未定	A・RPG
65	未定	ポピルズ	テンゲン	H	価格未定	A・PZG
66	未定	マーブルマッドネス	テンゲン	H	価格未定	ACT
67	未定	魔法の少女ｼﾙｷｰﾘｯﾌﾟ 〜3人の女王候補〜	日本テレネット	S	価格未定	AVG
68	未定	ミサイルファイター	NEC HE	S	価格未定	ACT
69	未定	もってけたまご	ナグザット	S	価格未定	ACT
70	未定	ロードス島戦記II	ハドソン	S	価格未定	RPG
71	未定	ワールドヒーローズ2	ハドソン	A	価格未定	ACT

●再販情報：『超兄貴』（メサイヤ／'93年12月25日／¥7,200）

『超時空要塞マクロス　永遠のラブソング』（メサイヤ／'93年12月25日／¥7,400）

『チャンピオンシップ・ラリー』（インテック　'94年1月14日／¥7,800）

『スタートリング・オデッセイ』（レイ・フォース　'94年2月10日　¥8,200）

『1552天下大乱』（アスク講談社　'94年2月25日　¥8,800）

次号予告

誕生日を過ぎてひとつ大人になった電撃PCエンジンの次号は特大号！　『エメラルドドラゴン』の新連載企画、『サムライスピリッツ』ほかの2大コミック、NEO・GEO情報・次世代機情報の強化、読者参加ゲームの充実などでいままで以上に可愛がっていただける雑誌に大変身してみます。もちろん記念特大プレゼントもバッチリ。ゲームの描きおろしポスター（第1回は『エメドラ』）がこれから毎号必ず付いちゃうのにも、すっごく期待してね。

電撃PCエンジン 3月号は 1月29日発売

お便りのあて先

〒101東京都千代田区神田神保町2―22―11
カンナビル
電撃PCエンジン編集部「○○」係

EDITORS' BACK UP DATA

先日、ミカサ・コンチネンタル・広尾で私の第5回ギターリサイタルを開催しました。ANAのスチュワーデスの方や、元NHKの歌のお姉さんも出席してくれ、とても良い披露宴でした。浜島君結婚おめでとう。（渡）

石嶺選手、ようこそ阪神タイガースへ！　ずっと甲子園に憧れてらしたとのこと。来シーズンはケガに気をつけてガンガン打ちまくっちゃってください。とくに斎藤（巨）とか伊藤（ヤ）とか山本（中）とかをよろしく。（松）

次世代ゲーム機の取材をしている時に、各マシンの成否のカギは、各メーカーのトップの頭の良さではないかと気付いた。つまり失敗したとこのトップは頭が悪いということだ。私だったら……失敗しそう。　（ヨ）

買ったばかりの苺柄のお洋服（もちろんPH）を着て、大阪まで愛の逃避行に行ってまいりました。あぁ…シ♡ア♡ワ♡セ♡　NEO・GEOランドに行けたので、またひとつ野望を達成できたということで…。　（の）

『クリフハンガー』という映画を観た。あまりの迫力に緊張したせいか、体のある部分がちぢんでしまって元に戻りません。困った。決して元から小さかったワケではなく、映画のせいです。本当です。信じて。（希）

私の愛馬がまずまずの成績を上げている。3走して、5、2、1着。獲得賞金がトータルで、799万円！うん、まずまず。それで、私の取り分は……。エッ、700円？　なんで……。（なにも買えないT）

編集部と同フロアの事業開発部に、美人アルバイトが入ると聞いた。と、即座にS部長に呼びつけられ、「彼女の半径10m以内に近寄ることを禁ず、話しかけるな」と釘をさされた。……知ったこっちゃないネ！（Y沢）

バイトの宮田くんはとってもいいやつだ。その心は純粋で、思わず後光すら感じちゃうほど。おまけに筋肉マンだし、ルックスもバツグン。ああっできることならオレだけのものにしたいなあ。　（宇宙ゲイ寺岡）

ライター大募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は都内近郊に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文（800～1200字）を編集部まで、お送りください。

STAFF・・・・

〔Editor in Chief〕渡部雅人〔Senior Editor〕松本剛〔Managing Editor〕渡邊由彦〔Editors〕北山のり子・高野希義・藤原保・横沢隆・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・山田美恵子・化石ハウス・ジャングルファクトリー・超音速・松崎啓太郎・三ツ木太平〔Writers〕窪田剛・中村泰宏（&C.H.I.）・川ロー・本内新太郎・佐藤裕志・増島健・森田慶子・清水拓・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・窪園雄一・金子剛也・美馬政宏・岸岡治樹・小西晃治・宮脇育子〔Photographers〕林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA〔Designers〕ディレクションナカ・サーティーツー・今野享子・斉藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・プラネックス・上野薫・野口敏治・クスコムーチョ・STUDIO TOYS〔Assistants〕佐々木光昭・宮田公彦

電撃PCエンジン
月刊電撃PCエンジン2月号
1994年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻第2号 通巻16号
■発行人　佐藤辰男　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
　住所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
　電話　（編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
　住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
　電話　（営業）03-3294-1137
■印刷所　共同印刷

※次号の内容は変更になる場合があります

AVENUE

モンスターメーカー 闇の竜騎士

ライアの大冒険が始まる!!

従来のRPGに改めて"一石を投じる"ゲームとなる「モンスターメーカー」。ファンの皆んなも期待度が爆発寸前に達っしているハズ!? しかし、年内発売を目指して開発してきたが、やむなく延期せざるをえなくなった。完成度を高くすることに重点をおいてきただけに妥協することができない開発スタッフの熱意を理解していただきたい。それだけにこのソフトの発売日にはこれから始まる大冒険への期待で興奮度はピークになるのはまちがいなしだ!!

1994 2月 発売予定

今年は次々と新作ソフトの発
りそうだ!! すでに開発に入
タイトルをおさえたという情
CD」のようにいきなり発表
のだ!! しかし、その前に君
の完成が待たれる。 すでに
となってきた。 あのソフト
も近い。 そこで、ここに紹
ばん早い順になりそうだ!!
ので今後もしっかりと誌上を

A HAPPY

ぷよぷよCD

ぷよぷよ地獄が君を待つ!!

いよいよPCエンジンに登場する「ぷよぷよ」。CD・ROMならではの音声でのセリフやかけ声(「ファイヤー」など)は全て一流の声優陣を起用して再現している。主人公のアルル・ナジャ(右イラスト)には人気絶頂の三石琴乃嬢なのだ!! マルチメディアで展開している「ぷよぷよ」だが、PCエンジン版は他に追随を許さない完成度で君たちに贈ろうではないか。このソフトで君は本当の「ぷよぷよ」のおもしろさを体感するであろう!!

1994 2月 発売予定

僕がアルル・ナジャだよ!!もうすぐ君たちに会えるね。おこずかいとお年玉をためて待っててね!!

表があるかもしれない年とな
ったソフトもあれば超ビッグ
報もあるからだ!!「ぷよぷよ
なんてこともこれからありな
たちも待ち望んでいるソフト
完成間近のソフトが目白押し
がこのソフトが発表される日
介するソフト情報が、今いち
これ以外も次々と発表間近な
チェックしてほしい!!

チキチキボーイズ

楽園の都アルル王国を再建せよ

魔物たちによって滅ぼされてしまったアルル王国。再建を誓って双子の王子が立ちあがった。全9ステージで展開されるコミカルアクションゲーム「チキチキボーイズ」。2人同時プレイが可能になった。協力しながら各ステージを開放してほしい。向ってくる敵もユニークでコミカルなやつらだ。マメメマンやチビキュラ、タイフーンキッドにガメドラゴンなどおもわず倒すのがカワイそうになるくらいだが、容赦なく突き進んでほしい。

NEW YEAR

ストライダー飛竜

長い間、このゲームを待っていた人も多いハズ!!いよいよ"アーケードカード"専用で開発中なのだ!!4度の媒体変更されたのもこのゲームの完全移植の難しさと時代の流れの早さかも知れない。でも全5ステージにオリジナルステージが2つも追加されたことはウレシイぞ!!

開発中

誕生 ～デビュー～

「卒業～グラデュエーション～」に続く第2弾シミュレーションゲームがこの「誕生～デビュー～」だ!!君がマネージャーになって3人のアイドル候補生を無事にデビューさせてほしい。どんなアイドルにさせるかは君の腕しだい。SUPER CD-ROM²とアーケードカードの両対応!!

お年玉テレフォンカードを君のユニークな年賀状で当てよう!!

応募〆切 '94・1・10まで

今年もよろしくお願いしますの気持ちを込めて当社オリジナル・テレフォンカードをプレゼントいたします。何が当たるかは秘密なのだ!!応募方法は右の応募券をハガキに貼って住所・氏名・年齢・職業を名記の上、素敵な年賀状として送ってほしい!!厳選な審査でグランプリを決定します。発表は来号のこの誌上にて!!

T1006397020644

©Media Works 1993 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06397-2

電撃PCエンジン 1994 2月号
1994年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第2号通巻16号
発行人／佐藤辰男 編集人／渡部雅人
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1137／営業
特別定価640円(本体価格621円)